PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 17 • JUNIO 2000



¡Estuvimos en la exposición de videojuegos más grande del mundo y te mostramos todo lo que se viene!

¡INFORME EXCLUSIVO!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY™

EL REGRESO DEL VAMPIRO

LEGACY of KAIN SOUL REAVER II

¡Y como siempre, los reviews y previews de tus juegos favoritos!

TEKKEN TAG TOURNAMENT



FINAL FANTASY IX



LEGEND OF MANA





$ 4.90

ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00017

VAGRANT STORY: LA SEGUNDA Y ULTIMA PARTE DE LA GUIA

Index
índice



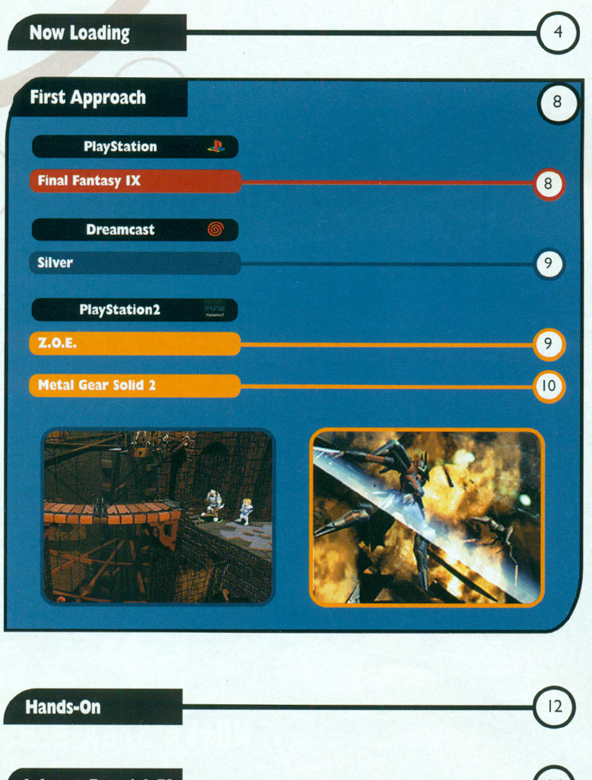
Now Loading 4

First Approach 8

PlayStation
Final Fantasy IX 8

Dreamcast
Silver 9

PlayStation2
Z.O.E. 9
Metal Gear Solid 2 10



Hands-On 12

Informe Especial: E3 14

Final Test 40

True Lies 47

Cheaters Paradise 48

Readers Corner 60

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Junio 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Máximo Frías - Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde - Sebastián Riveros
Yago Fandiño - Diego Vitorero -
Marcelo Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452 4° B Capital Federal. C.P. 1121.
Tel.: 4961-8424 - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Junio de 2000



EDITORIAL

¡Gusto de verlos de nuevo! Esperamos que nos hayan extrañado. En esta edición de junio les tenemos un montón de material impresionante. ¡No lo van a poder creer! En primer lugar, aquí tienen un mega informe que les prepararon nuestros enviados especiales a la E3 -Electronic Entertainment Expo-, la muestra más grande e importante del mundo en lo que a videojuegos se refiere, tal como lo prometimos en el número anterior de Next Level. Así podrán enterarse de todas las novedades y los títulos más infartantes que se vienen durante este año y parte del próximo, directamente desde la ciudad de Los Angeles, en los Estados Unidos, algo que sólo Next Level es capaz de brindarles. ¡Que lo disfruten!

Junto al informe de la E3 2000 también se encontrarán con las habituales revisiones de títulos para PlayStation, Dreamcast y Nintendo, junto a los anticipos de algunos de los juegos más esperados para estos meses, como por ejemplo Legend of Mana y Final Fantasy IX. En nuestra sección de trucos podrán disfrutar de la segunda y última entrega de la solución completa de Vagrant Story, el RPG de Squaresoft que se convirtió en un clásico absoluto de la Play apenas llegó a la redacción (si todavía no saben de qué les estamos hablando, miren el Final Test que nuestro amigo el Oso hizo en el número pasado de la revista). No hace falta decirlo pero... ¡corran a buscar ese juego, que no se van a arrepentir!

Muchos nos preguntan en el correo de NL si pensamos publicar las soluciones de Parasite Eve II. ¡Por supuesto que lo vamos a hacer! Pero queremos aclararles que únicamente cuando el juego esté en inglés. No antes, porque si bien en la actualidad es posible adquirirlo en su versión original en japonés, no creemos que valga la pena jugarlo así. Casi la totalidad de nues-tros lectores no conocen el intrincado idioma oriental (ni siquiera nosotros, con excepción de Fito Laborde), y de jugarlo sin entender los diálogos ni la historia se estarían perdiendo realmente una parte muy importante del juego, a juzgar por la versión de prueba traducida al inglés que nos enviaron nuestros amigos de Squaresoft. ¡De manera que, como es lógico, los instamos a tener un poco de paciencia y no jugar la versión en japonés!

Si arden de ganas por meterle mano a otros buenos juegos, no duden en elegir MediEvil II o Pokémon Stadium, cuyas solución completa y guía, respectivamente, podrán encontrar en nuestro número de junio de Next Level Extra, junto con un paso a paso y los secretos del viejo y maravilloso Final Fantasy VII, a pedido de nuestros lectores más roleros, más varias páginas dedicadas a los mejores trucos.

En este número de Next Level también notarán que algunas de las secciones habituales de la revista como Movie World o Techno & Toys han desaparecido, pero simplemente es en forma transitoria. Las hemos tenido que resignar para dar cabida al informe completo sobre la E3. En julio las van a tener de regreso y con muchas sorpresas.

Bien, no los entretenemos más. Tienen mucho para ver y asombrarse. ¡Por ejemplo, nuestro exclusivo First Approach del juego que se perfila como el mejor de todos los tiempos: METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty! Nos vemos en julio con más novedades. ¡Chau!

PAMELA ANDERSON CONQUISTA A LA PLAYSTATION

Los productores de Hollywood tienen, desde que el cine es cine, un adagio que indica cómo vender una película.

Los tres ingredientes necesarios para el éxito comercial son: Explosiones, veloces autos chocando contra todo lo que se les ponga delante y esbeltas y hermosas mujeres jugando a actuar (mujeres que en alguna parte del film DEBERAN correr frente a la cámara moviendo los encantos que esconden dentro de sus siempre holgadas y, de ser posible mojadas, remeras). Bueno, luego de analizar el fenómeno ocasionado por la intervención fémina en el mundo de los videojuegos (sí, eso de los pibes que le pidieron casamiento a Lara Croft por Internet y otros largos etc.) las





distribuidoras han tirado la chancleta y han decidido darle al público lo que quiere. Por eso, un grupo de programadores se encuentra trabajando en la adaptación al mundo de los videojuegos de la serie V.I.P. protagonizada... ¿a que no saben por quién? ¡por PAMELA ANDERSON! En la serie Pamela hace de Vallery Irons, una guardaespaldas que se debate entre el dilema existencial de cuidar a sus clientes, todos miembros de la farándula, cuidar su cabello y maquillaje, estar siempre vestida a la moda y, lo más importante, asegurarse siempre de caer en alguna pileta. El juego será, como no podía ser de otra manera, en 3D y, por supuesto, encarnaremos a Pam. Nuestro deber será cuidar a nuestros clientes del peligro inminente. Pero eso no es todo... no, por desgracia no lo es. ¡Además deberemos lidiar con el vestuario de la estrella para que Pamela se vea hermosa antes de cada batalla!
El juego sale en Octubre...



¡SILENT SCOPE A LA DREAMCAST!

Cuando esté por culminar el año los usuarios de Dreamcast podrán disfrutar de la conversión de Silent Scope, el arcade que nos pone en la piel de un experto francotirador.

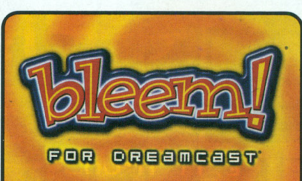
Mientras el arcade de salón usa el periférico del rifle con la mira telescópica para simular la función de zoom, en la Dreamcast deberemos ayudarnos con los botones para hacer zoom in y zoom out. ¡De todas maneras el juego luce prometedor!





¡UN EMULADOR DE PLAYSTATION PARA LA DREAMCAST!

Los creadores de Bleem!, el famoso emulador de PlayStation para PC, anunciaron una nueva línea de productos que llevarán el mundo de la Play al universo de la Dreamcast



Estas utilidades saldrán en packs que costarán alrededor de los 20 dólares y contendrán varios juegos de diferentes géneros. Este nuevo Bleem! tomará ventaja del hardware de la Dreamcast mejorando el look de los juegos de la Play. Por ejemplo, renderizará los gráficos al doble de la resolución original. ¿Qué opinará Sony al respecto?

LA PLAYSTATION2 AMERICANA YA TIENE FECHA Y PRECIO

Sony Computer Entertainment America anunció en una conferencia de prensa que la PlayStation norteamericana saldrá al mercado el 26 de Octubre al precio de 299 dólares

Este precio incluye la consola, un control Dual Shock 2 y todos los cablecitos para enchufar la máquina a la tele y a la corriente, pero no traerá ninguna Memory Card. La versión japonesa incluía la tarjeta porque los drivers para el DVD venían grabados en ella. Pero en la versión yanqui los drivers vienen incluidos en el hardware. Los precios de las tarjetas de memoria de 8MB, en los EE.UU., rondarán los 34 dólares, mientras que los juegos saldrán algo así como 49 dólares. Hubo algunas modificaciones al hardware con relación a la versión japonesa. Por ejemplo, la americana tendrá atrás un puerto que eventualmente permitirá la conexión de un disco rígido y unidades de expansión para futuras mejoras en la red de redes.
Para el 26 de Octubre habrá una disponibilidad de un millón de consolas, seguidas por dos millones más para Marzo de 2001.

LA CIGÜEÑA TRAE MAS AVENTURAS EN PAÑALES

"Rugrats in Paris - The Movie", la nueva película de los aquí conocidos como "Aventuras en Pañales" viene con un combo de juegos bajo el brazo. Aprovechando el éxito de la película anterior, THQ planea sacar para PlayStation, Nintendo 64, y GameBoy Color un juego en donde controlamos a los bebés por Euro Reptar Land (un parque de diversiones temático del hambriento dinosaurio Reptar) buscando las partes necesarias para reparar el Reptar robótico del hermano de Tommy. El juego es una colección de minigames en donde recorreremos el parque de diversiones del megapopular T-Rex pasando por las diferentes atracciones buscando las partes del juguete. Por supuesto, esta licencia apunta a los más chiquitos de la casa y esperemos que sea mucho mejor que la mediocre versión anterior, porque los nenes por más chiquitos que sean no comen vidrio y no le podés vender cualquier pavada. Las versiones para Play y para Nintendo 64 incorporarán las voces de los actores de la serie. Los tres títulos tienen fecha de salida para Noviembre de 2000.

¡DRAGON WARRIOR VIII SE ATRASO OTRA VEZ!

Enix Japón anunció que otra vez a tenido que atrasar Dragon Warrior VIII, un RPG para la querida Play, previsto originalmente para el mes de Mayo. La demora se debe a la gran cantidad de escenarios que tiene el juego y la imposibilidad de haberlos terminado a tiempo. Ahora la fecha se estiró hasta el 25 de Agosto. ¡Esperemos que ahora cumplan!

Fechas de Salidas

PlayStation

JUNIO

- Vanguard Bandits - Working Design
- Gekido - Interplay
- Street Fighter EX2 Plus (USA) - Capcom
- Colony Wars III: Red Sun - Midway
- Blaster Master II - Sunsoft
- Countdown Vampires - Bandai
- Reel Fishing II - Natsume
- Legend of Mana - Square
- Strider 2 (USA) - Capcom
- Legend Of Dragoon - Sony
- Rampage Through Time - Midway
- Caesars Palace 2000 - Interplay
- Iron Soldier 3 - Vatical Ent.
- Rhapsody: A Musical Adventure - Atlus
- Alien Resurrection - Fox Interactive
- Who Wants To Be A Millonaire? - Sony
- N Gen Racing (USA) - Infogrames
- Koudelka - Infogrames
- Worms Pinball - Infogrames
- Martian Gothic - Take 2 Interactive
- Beast Wars - Bam Entertainment

Dreamcast

JUNIO

- Nightmare Creatures 2 - Konami
- Bust-a-Move 4 - Taito
- Virtual On: Oratorio Tangram - Sega
- Industrial Spy: Operation Espionage - Tommo
- Gauntlet Legends - Midway
- Space Channel 5 (USA) - Sega
- Marvel vs. Capcom 2 (USA) - Capcom
- Street Fighter 3: Double Impact - Capcom
- Legend of the Blade Masters - Ripcord

Nintendo 64

JUNIO

- Bomberman 64: The Second Attack - Hudson
- Looney Tunes - Space Race - Infogrames
- Starcraft 64 - Blizzard
- Fighters Destiny 2 - Southpeak

GAMEBOY

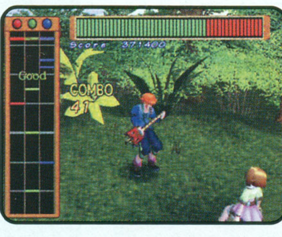
- T-TEX - Eidos Interactive
- WARIO LAND 3 - Nintendo
- Tomb Raider - Core Design

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

UN BARDO A LA GUITAR FREAKS

Konami acaba de anunciar que se podrán usar los controles de Guitar Freaks en su próximo RPG para la Play2: Reiselied: Ephemeral Fantasia.

En Reiselied encarnaremos a Mouse, un pibe que la va de bardo y que con su guitarra como inseparable compañera debe, en algunas partes, mostrar su talento para ganar algunas recompensas o ítems. Como pueden ver en las fotos, la interface en estos mini-juegos es igual al sistema de Guitar Freaks. Reiselied: Ephemeral Fantasia estará en el mercado japonés en Julio y en los negocios yanquis algún día de este año.

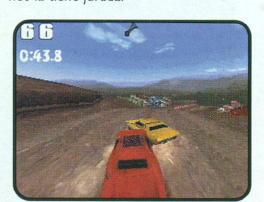




MÁS DUKES OF HAZZARD PARA LA PLAYSTATION

Después de vender 400.000 unidades con Dukes of Hazzard: Racing for Home SOUTHPEAK anunció en este último E3 que una secuela se está por venir cuando ya casi esté terminando el 2000.

Esta secuela presentará más carreras, más choques y, además, pondrá a Daisy como centro de la acción (¡Yiiipiiiii!). Al parecer hay que evitar que la bella señorita vaya a la cárcel por un crimen que ella no cometió y la única manera de demostrarlo es a bordo de nuestro auto, algunas veces cumpliendo misiones y otras huyendo del Sheriff Rosco, que nos la tiene jurada.





UNA SECUELA DE MDK PARA LA PLAYSTATION2

Interplay anunció la tercera parte de la serie MDK para la PlayStation2.

El título completo sería, hasta el momento, MDK Armageddon y expandiría, con la ayuda del poder de la PS2, todo lo que hizo de las anteriores un éxito: más acción, más armas, más niveles, más ítems y muchos mejores gráficos y sonidos.
De todas maneras no hay demasiados detalles concretos en cuanto al juego. Se calcula que MDK Armageddon estará disponible este verano en los locales norteamericanos.

LO MEJOR Y LO PEOR

Obviamente lo mejor de este mes fue la espectacular Electronic Entertainment Expo (E3) llevada a cabo en la ciudad de Los Angeles. Lo más llamativo de este año fue el impresionante avance que mostraron tanto los juegos como los distintos productos para consolas.
En esta oportunidad, las grandes estrellas del show fueron la Dreamcast y la PlayStation2, por sobre todas las otras máquinas y, a juzgar por la cantidad y la calidad de cosas que se vieron, parece que este año se viene con todo.

La sorpresiva presentación por parte de la gente de Konami de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty para PlayStation2, evento que dejó babeando a toda la concurrencia de la expo, (incluso a la gente que estaba a cargo de los stands de otras compañías).
Sin lugar a dudas éste fue el juego que mostró el despliegue de tecnología más increíble de toda la E3 y es más que seguro que cuando salga será algo imperdible.

Salvo muy contadas excepciones, como Gran Turismo 2000, Armored Core 2 y por supuesto las dos nuevas producciones de Konami (Metal Gear 2 y Z.O.E.), los juegos de Play2 todavía no tienen el nivel que deberían... ¡a ver si se ponen la pilas de una vez muchachos!

La poca (por no decir inexistente) información que Nintendo brindó sobre su nueva consola de última generación (la Dolphin, por supuesto), que por ahora más que un proyecto parece ser un fantasma.
Al parecer, todavía nadie conoce las especificaciones reales que tendrá esta máquina, pero esta vez van a tener que ponerse las pilas en serio si es que pretenden competir con Sony o con Sega, igualmente es bastante dudoso que se sepa algo en concreto sobre esta misteriosa maquinita antes de fin de año.

Al igual que la Dolphin de Nintendo, la misteriosa X-Box de Microsoft también brilló por su ausencia y en lugar de encontrarnos con novedades sobre esta máquina, todo lo que vimos en el stand de Bill fue el mismo video con el que fue presentada meses atrás.

Final Fantasy IX

Desarrollado / Distribuido por: SquareSoft
Género: RPG
Fecha de Salida: Julio de 2000 (Japón)
Información en Internet: No hay información disponible

Por Durgan A. Nallar

Una vez más, Squaresoft se prepara para alegrarnos la existencia con un nuevo capítulo de la saga más famosa de la Play. ¿Quieren saber más detalles?

El próximo 19 de julio se lanzará en Japón la novena entrega de la serie que, como les contábamos el número pasado, trae consigo un retorno a las raíces de Final Fantasy. Esta vez en lugar de escenarios de ciencia ficción veremos mucha más magia y elementos medievales mezclados con tecnología futurista, algo que por cierto asombrará a los recién llegados al mundo de Square pero que pondrá locos de contentos a los seguidores incondicionales de este juego de rol.
El productor es Hironobu Sakaguchi, y el diseño de los personajes corre por cuenta, luego de una prolongada ausencia en la saga, del maestro Yoshitaka Amano. ¡La música será nuevamente de Nabuo Uematsu, para placer de todos!
Completar el juego en nuestras viejitas pero queridas PlayStation llevará más de 40 horas, pero hay que tener en cuenta que existirán muchas formas de alcanzar el final de la historia, ya que cada tanto deberemos elegir un camino en particular entre dos o más. Esto no afectará realmente el desarrollo lineal de la aventura, pero permitirá que cada jugador recorra nuevamente el juego para ver todas las alternativas posibles. El guión, en tanto, será idéntico al de la película de animación digital recientemente anunciada.





Los ocho personajes

Ocho serán los personajes principales que podremos controlar a lo largo de la aventura, con algunos extras que participarán esporádicamente integrando el equipo de combate. Lo más interesante es que siempre estaremos controlando al personaje más importante para cierto momento de la aventura. Ellos son: Zidane Triball, un tipo de 17 años con toda la facha y una debilidad manifiesta por las mujeres. Encima, ellas sienten debilidad manifiesta por él. Es un ganador. VIVI Ornitier es un pequeño mago oscuro de 7 años abrumado por una crisis de identidad, que en cierto momento se convertirá en el personaje más importante de toda la historia. Edward Steiner es un caballero de 33 años al servicio de la familia real, encargado (obviamente) de rescatar a la princesa en apuros. Finalmente, Eiko Callor, una niñita de 6 años extremadamente inteligente, con cierto aire a Tifa o a Rinoa, quien seguramente terminará enamorada de Zidane. Garnet Till Alexandros, una princesa de la casa real (no sabemos si es la misma que Steiner debe proteger); Garnet es la figura que aparece en el comercial de Coca-Cola que se emite actualmente en Europa. De Kuina Quen poco se sabe, excepto que ama comer sobre todas las cosas. Flyer Crescent es una poderosa guerrera atormentada por viejos problemas. Finalmente, Salamander Coral, un tipo que cree ser el mejor en todo aspecto y que se equivocará más de una vez.



Las islas flotantes

El mundo de Final Fantasy IX es perturbadoramente hermoso, un mundo de islas aéreas donde encontraremos castillos y ciudades volantes y hasta un teatro itinerante que se desplaza a unas decenas de metros sobre la superficie de las islas. La única forma de viajar entre estos lugares es en máquinas voladoras, en realidad un medio de transporte bastante común en la saga.

El sistema de combate

Uno de los principales problemas que encuentran los detractores del juego es su aburrida manera de presentar a las entidades súper poderosas, como es el caso de los Guardian Forces de Final Fantasy VIII. Cada vez que las invocamos tenemos que ver una animación larga que, aunque en principio asombra, pronto se vuelve aburridísima. En Final Fantasy IX esas animaciones han sido reducidas a un mínimo. Además, las peleas se harán con cuatro personajes simultáneos en vez de tres.
Cada personaje cuenta con una técnica especial que variará dependiendo del arma, armadura o ítem equipado. También, cada ítem nos dará habilidades especiales. Si usamos el mismo ítem por un período de tiempo la habilidad se convertirá en parte del personaje. También en algunos lugares del juego se nos presentarán ítems o armas y nos preguntarán cuál queremos tomar. La elección es intuitiva. Nos podemos clavar con un Tramontina o salir ganando una mega espada todo poderosa.
La versión traducida al inglés llegará en septiembre de este año. Ya sólo resta esperar.



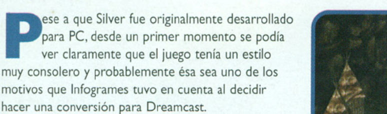




Silver

Desarrollado / distribuido por: I-Motion / Infogrames
Género: Aventuras / RPG Fecha de Salida: Junio / Julio 2000
Información en Internet: No hay información disponible

Por Santiago Videla



Pese a que Silver fue originalmente desarrollado para PC, desde un primer momento se podía ver claramente que el juego tenía un estilo muy consolero y probablemente ésa sea uno de los motivos que Infogrames tuvo en cuenta al decidir hacer una conversión para Dreamcast.
Cuando se dieron a conocer los primeros detalles sobre este nuevo RPG, todo hacía parecer que estaríamos ante un fuerte rival de la serie Final Fantasy, por lo que todos nos esperábamos algo verdaderamente sorprendente y a pesar de que el juego no es malo, por lo menos la versión de PC fue bastante decepcionante por el simple hecho de que resultó ser uno más del montón.

A grandes rasgos, este juego es bastante parecido en muchos aspectos a Final Fantasy VII, ya que combina escenarios en 2D con personajes 3D (con un estilo muy ponja) de una forma muy similar, pero con la diferencia de que aquí las peleas tienen un estilo más arcade que en el conocido título de Square.
Teniendo en cuenta que la versión de PC de Silver salió a la venta hace algunos meses, parece ser que la gente de Infogrames ha aprovechado ese tiempo para hacer algunos arreglitos en la versión de Dreamcast y aunque por el momento no aclararon puntualmente cuáles serán los cambios, se sabe que una de las mejoras estará destinada a evitar que los encuentros al azar con los enemigos comunes sean tan frecuentes como en PC, a fin de que quien esté jugando pueda disfrutar un poco más de la aventura.





Como resulta más que evidente, el punto fuerte de Silver son los gráficos, en especial los de los escenarios. A simple vista todo se ve muy bien, e incluso hasta un poco mejor que su par en PC, lo que seguramente levantará un poco más el interés de los fanáticos del género.
Según la información que dio Infogrames, la versión para Dreamcast de Silver está casi lista y aparentemente verá la luz a mediados del mes de Junio, así que esperemos que esta vez las cosas salgan un poco mejor.

Z.O.E.

Desarrollado / distribuido por: Konami
Género: Acción / Arcades Fecha de Salida: Fines de 2000
Información en Internet: www.konami.com

Por Santiago Videla

Desde su esperado lanzamiento y salvo muy contadas excepciones, como por ejemplo Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2 y Ridge Racer V, hasta el momento ningún título de Play2 ha logrado destacarse realmente, ya que por lo general la mayoría de ellos que hoy en día están disponibles para esta máquina fueron sacados a las apuradas y muchos de ellos apenas logran superar la barrera de lo aceptable.
De todos los proyectos supuestamente revolucionarios y súper-avanzados que se han anunciado para PlayStation2, creo que éste es el más prometedor y no precisamente por lo llamativo de sus gráficos.
Sin duda lo más interesante de este proyecto es que quien está detrás de él es nada menos que el señor Hideo Kojima, y para quienes no tienen idea de quién se trata les adelanto que fue nada menos que el capo responsable de Metal Gear Solid, lo que sin duda nos asegura que la cosa está bien encaminada.







Al parecer, Z.O.E. (Zone of the Enders) será algo así como una especie de aventura de acción con una ambientación futurista en la que habrá impresionantes combates entre enormes "Mechs" al más puro estilo Macross, pero con la garantía de que también podremos disfrutar de un argumento de aquellos.
Si bien el juego recién está en sus primeras etapas de desarrollo, por lo que pudimos ver en los primeros videos promocionales presentados en la exposición E3, parece que técnicamente Z.O.E tendrá la calidad suficiente como para hacer saltar del asiento a más de uno, ya que utilizará una tecnología de lo más sofisticada que le permitirá usar mo-delos 3D con un nivel de complejidad realmente sorprendente y que además estarán acompañados por efectos especiales dignos de las mejores producciones de Hollywood.
Entre otras cosas, Konami asegura que este título será lo suficientemente grosso como para dejar por tierra a la competencia, pero en este caso en particular me parece que no será una tarea para nada fácil, porque tendrá que vérselas con Armored Core 2, lo cual no es poca cosa, especialmente si tenemos en cuenta que este título también tiene lo suyo.
De cualquier forma, todos aquellos que hayan jugado a Metal Gear Solid ya saben lo que la dupla Konami - Kojima es capaz de lograr, así que estén atentos porque de seguro ésta no es la última vez que oirán hablar de Z.O.E.

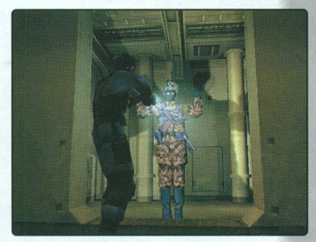
T A C T I C A L   E S P I O N A G E   A C T I O N

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™

Después de haber logrado un éxito sin precedentes en la historia de la PlayStation con Metal Gear Solid y al poco tiempo de anunciar que tenían pensado empezar a trabajar en una continuación, la gente de Konami se ocupó de mantener este proyecto bajo el más celoso secreto, a punto tal de que hasta momentos antes de la apertura de la expo todo lo que había acerca de este juego eran meros rumores y especulaciones, e incluso nadie sabía a ciencia cierta si este año darían a conocer los detalles de esta esperada continuación.

Al entrar al gigantesco salón de la expo, casi como en forma instintiva, abrimos el no muy pequeño mapita del no menos "pequeño" centro de convenciones y lo primero que buscamos fue la ubicación del Stand de Konami. La primera sorpresa con la que nos encontramos al llegar fue que el lugar estaba prácticamente empapelado con afiches e imágenes que anunciaban la tan esperada continuación del que hoy por hoy sigue siendo uno de los mejores juegos que se hayan hecho para cualquier plataforma.
Aún mayor fue nuestra sorpresa cuando, al rato de estar ahí, la gente de prensa de Konami anunció que en pocos minutos se pasaría un video mostrando al juego funcionando, cosa que incluso llamó la atención de la gente de los stands de las otras compañías que se encontraban por ahí cerca, y esto automáticamente atrajo a una impresionante multitud de gente de otros medios y curiosos que andaban dando vueltas por ahí. Según comentarios hechos por el presidente de marketing de Konami (Chris Mike), las metas de este proyecto no sólo son las de pasar por encima de todo lo conocido (incluyendo a su primera parte), sino que están trabajando para crear la experiencia más alucinante jamás vista en ninguna otra máquina, incluso en las más poderosas PC de hoy en día.

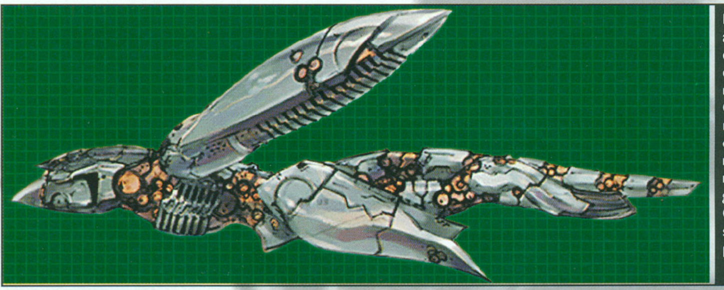


De más está decir que esto parecía demasiado ambicioso, pero nuestras dudas desaparecieron por completo en el mismo instante en que comenzó la presentación.
Realmente tenemos que reconocer que a pesar de que todavía falta bastante como para que podamos ver una versión casi terminada, lo que Konami mostró fue, por lejos, lo más sorprendente de toda la E3.

El regreso de Snake

Si bien todavía no se sabe con lujo de detalles cuál será el argumento de Metal Gear 2, se han dado a conocer algunos detalles generales de esta nueva aventura, muchos de los cuales nos van a despejar muchas de las dudas que nos quedaron después del final de su primera parte.
Seguramente todos aquellos que jugaron al primer MGS recordarán que el único miembro de "Foxhound" que logró escapar de la base de Alaska, fue nuestro querido y manco amigo "Revolver Ocelot", que entre otras cosas se llevó como recuerdo el disco con la información sobre las pruebas del primer prototipo del Metal Gear Rex, que el presidente de ArmsTech entregó a Snake en los primeros momentos del juego anterior.
De acuerdo con la historia de Metal Gear 2, parece ser que la información sobre el Metal Gear Rex fue vendida en el mercado negro y como consecuencia de esto varios países y organizaciones privadas han conseguido incluir al Rex en sus arsenales, lo que podría llegar a desatar un conflicto de propor-





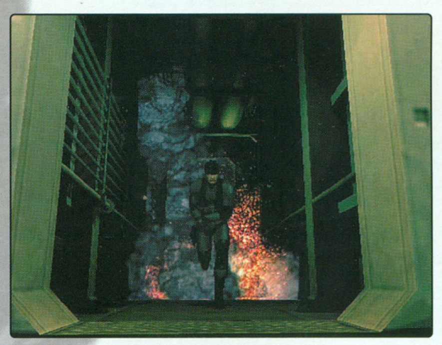
Esta especie de bichejo aparentemente transformable que pueden ver en la imagen de la izquierda es nada menos que el nuevo Metal Gear Ray, prototipo que reemplazará a la serie Rex y que probablemente causará más problemas de los que el misísimo Snake se pueda llegar a imaginar.
Cualquier semejanza con series del estilo Robotech es pura coincidencia.

ciones más que considerables.
Como primera medida para eliminar esta amenaza, una organización por ahora desconocida construyó un prototipo de un nuevo Metal Gear, que está especialmente diseñado para combatir al modelo Rex. Su nombre clave es "Ray".
Al parecer, todo comenzará cuando un comando supuestamente bajo las órdenes del misterioso tercer hermano de Solid Snake ("Solidus") y Ocelot, se apodera del gigantesco buque en el que está siendo transportado el nuevo prototipo del modelo "Ray", por lo que la cosa también tendrá una onda parecida a la de Alerta máxima, sólo que sin la presencia de Steven Seagal (ni de la minita que salía de la torta).
Lejos de las heladas tierras de Alaska, esta vez la acción aparentemente se desarrollará en la ciudad de New York, por lo que de deguro podremos esperar ver un descontrol sin precedentes si es que el nuevo Metal Gear llega a salir a las calles.
Si bien esto sirve como para que tengan una idea muy por encima de cómo será el argumento del juego, ya se pueden ir imaginando que la cosa será mucho más compleja de lo que parece.

Impresionante como ninguno

A juzgar por la increíble calidad de lo que se vio en el video mostrado en esta presentación, lo que Konami está logrando con este juego va mucho más allá de cualquier cosa que hayamos visto hasta el momento sin importar de que plataforma sea.
A grandes rasgos, MGS2 mantendrá el estilo de su antecesor, pero esta vez habrá una enorme gama de modificaciones y cosas nuevas que hasta ahora sólo tienen cabida en nuestra imaginación.
Snake podrá hacer muchas más cosas, lo que generará una gran cantidad de situaciones con una espectacularidad típica de las mejores películas de acción.
Por otro lado, el nivel de realismo es algo en lo que Konami está poniendo una especial atención.





Para que se den una idea del alcance de este proyecto, ahora los enemigos podrán darse cuenta de nuestra presencia con sólo ver nuestra sombra a la vuelta de una esquina, o incluso podremos eliminar guardias disparándoles a través de un vidrio entre muchísimas pero muchísimas otras cosas más.

¿Sólo para Play 2?

Por el momento se sabe que MGS 2 sólo estará disponible para PlayStation2 y basta con haber visto esta presentación para darse cuenta por qué.
A nivel técnico, es algo más que seguro que este juego marcará el comienzo de una nueva era en lo que a calidad gráfica y realismo se refiere, ya que gracias a la potencia del hardware de la Play2 usará modelos 3D con un nivel de complejidad verdaderamente notable tanto para los personajes como para los escenarios.
Además de esto habrá efectos climáticos como por ejemplo lluvia y nieve, y lo más increíble del caso es que las partículas de estos efectos tendrán colisiones con los personajes generando efectos visuales más que impresionantes.
Incluso hasta los fragmentos de los vidrios que estallan al ser atravesados por las balas tendrán colisión con Snake y estos son apenas los primeros detalles, como para que se vayan haciendo a la idea de lo que se viene, que por supuesto estará muchísimo más grosso de lo que nos podamos llegar a imaginar.
Además de Snake y Ocelot, también volveremos a ver otros conocidos personajes de Metal Gear Solid, como por ejemplo a Mei Ling (la chica del Save) y el Dr. Hal Emmerich, mejor conocido como "Otacon" y si bien no se sabe si es que habrá otros personajes conocidos (como Meryl, por ejemplo), es muy posible que haya más de una sorpresa al respecto.
Hasta el ahora, Konami sólo anunció que MGS 2 estará listo para el próximo año, pero no se dijo en que mes será, así que por ahora esto es todo. Estén atentos porque en cualquier momento hay más novedades. Lo que sí les voy recomendando es que empiecen a ahorrar algunos pesos, que todavía les queda un año... o tal vez más, porque si la versión final resulta al menos como lo que se mostró en la expo, de seguro va a ser realmente imperdible.



聖剣伝説 LEGEND OF MANA
レジェンド オブ マナ

SquareSoft ya está terminando con la continuación de un título que parecía olvidado en el tiempo. Preparate para enterate de como va a ser el sistema de juego y si realmente siguen siendo fieles a la versión original.

Una pinturita

Lo primero que me llamo la atención fueron los dibujos con los que estaba realizado el juego. Al parecer los que lo desarrollaron notaron las deficiencias de la PlayStation para mover graficos en 3D de alta calidad y optaron por otro rubro, el de las maravillas 2D. Al mejor estilo Saga Frontier 2, Legend of Mana está creado con dibujos pintados a mano y sutiles efectos de luces creando la ambientación necesaria para que la aventura se pueda disfrutar completamente.



La música, al igual que todos los buenos títulos de Squaresoft, es de muy buena calidad y hace que el juego se distinga del resto con solo escuchar la melodía.

Sencillo, pero RPG al fin

Aquellos que están acostumbrados a jugar RPGs como el Final Fantasy o el Vagrant Story les comento que Legend of Mana es bastante más sencillo. Cuando comienza el juego podremos elegir el sexo de nuestro personaje, el nombre y un arma (que más adelante podrá ser o no cambiada por otra distinta). Luego de haber hecho esto se nos mostrará un mapa y podremos elegir donde colocar nuestra casa para poder comenzar con la aventura.

El desarrollo del juego a grandes razgos es el siguiente: se coloca un artefacto en el mapa para que aparezca un nuevo lugar para explorar, se examina el mismo y se adquieren "Mini-quests", se termina el "Mini-quest" eliminando al bicho más poderoso del calabozo (que generalmente se encuentra al final del laberinto) y la persona beneficiada nos entrega uno o varios artefactos más para poder seguir explorando el mapa. Todo esto puede resultar un poco monotono, y en cierta forma lo es, pero aunque les parezca mentira este sistema de historias cortas le crea una adicción tan particular que los puede llevar a estar horas enfrente del televisor para ver que viene después.

Armando un mundo a medida

La caracteristica más destacable del juego, como mencioné anteriormente, es que el entorno en el cual se desarrolla la aventura lo va armando uno a medida que va avanzando mediante la ayuda de artefactos. Estos artefactos se van colocando en la superficie del mapa de Fa'Diel, armando así un mundo gusto y piaccere. Sin embargo, un detalle que no tomaron encuenta, supongo por su complejidad, es el hecho de que las distintas ciudades y calabozos quedan separados por una grilla a modo de islas, sin poder lograr una sensación de unión entre los mismos.



Más alla de todo lo malo que uno le pueda encontrar a este juego, Legend of Mana promete ser un RPG muy entretenido tanto para aquellas personas que disfrutaron su primera parte en Super Nintendo, como para la nueva generación de jugadores que está buscando otro estilo de RPG menos "violento".



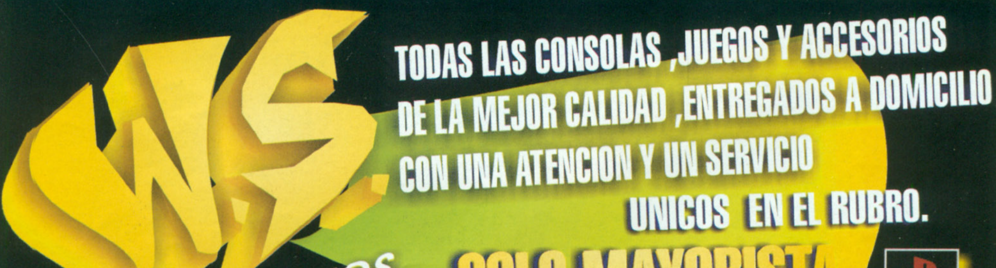


Un Lugar diferente

WOKY WOKY
VIDEO JUEGOS
ALQUILER Y VENTA

SEGA
GAME BOY COLOR
NINTENDO 64
Dreamcast
PlayStation 2

SANTA FE Y PUEYRREDON
Gal.Americana loc.46 Tel:4826-6603
Reparaciones



ENTREGAS A TODO EL PAIS






Araoz 815 7° Piso Tel:011-1540225416
Contestador Mensajes tel:011-4899-1779


E3 2000
informe especial
FREEZER 1345
bienvenidos...

Por tercer año consecutivo, Next Level desplazó a un equipo de enviados especiales a la exposición de entretenimiento electrónico más grande del mundo.La exposición de realizó durante el mes pasado, los días 11, 12 y 13, en el Centro de Convenciones de la ciudad de Los Angeles, en los Estados Unidos, con una asistencia de más de 62.000 personas entre visitantes, curiosos y la prensa proveniente de todos los medios especializados del globo.

En las tres jornadas del evento hubo mucho para ver y mucho para asombrarse. Las compañías desarrolladoras más importantes del momento montaron enormes –a veces gigantescos– escenarios para dar a conocer sus productos nuevos o mostrar el grado de avance de los ya conocidos, la mayoría de los cuales verán la luz en los meses que siguen para regocijo de todos nosotros. Se mostró y habló largo y tendido sobre las consolas de la nueva generación, poseedoras de algunos de los juegos más asombrosos de la historia del entretenimiento electrónico, como por ejemplo Perfect Dark para Nintendo 64, Quare III Arena para Dreamcast o Metal Gear Solid 2 para PlayStation2.

A continuación, les mostramos un informe especial, exclusivo para la Argentina, sobre los títulos más significativos que nuestros enviados registraron en su largo periplo por el país del norte. Así, podrán saber absolutamente todo sobre lo que se viene. ¡Y en números posteriores, Next Level irá mostrándoles cada uno de estos títulos en detalle!

Ahora, acompáñennos a visitar los stands de las siguientes compañías, que por supuesto a esta altura no necesitan ninguna presentación, y prepárense porque ¡NO LO VAN A PODER CREER!

EIDOS INTERACTIVE

Fear Effect: Retro Helix

PS / **Fecha de Salida:** Principios de 2001

¿Quieren saber más sobre Hana Tsu-Vachel? ¡Entonces no se van a querer perder esta aventura que ocurrirá antes de la que vivimos en Fear Effect, con los tres personajes de la primera historia! Ahora podremos conocer a Rain Qin, la compañera de Hana, una combinación letal de belleza y agilidad.

La acción nos llevará a la caótica y peligrosa realidad alternativa en la ciudad de Hong Kong, la Caldera del Infierno en New York, la gran ciudad amurallada de Xi'an, la tumba perdida del primer Emperador de China y finalmente la legendaria isla de los inmortales, Penglai Shan. ¡Pero esto no es todo, tendremos que enfrentar a la malvada hermana gemela de Rain, llamada Mist! Y entonces habrá que decidir quién vive y quién no...

Legacy of Kain: Soul Reaver II

PS, DC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

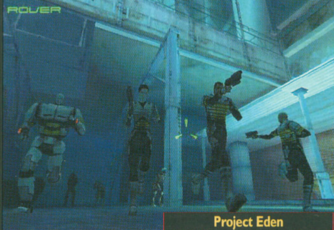
¡Raziel tiene muchas cuentas pendientes y no piensa quedarse con las ganas! Uno de los mejores juegos que víeramos para PlayStation y Dreamcast vuelve con toda la garra y unos gráficos y sonidos escalofriantes, aún mejores que los originales, que ya de por sí eran espectaculares.

Esta vez el señor vampiro viajará del presente al pasado de Nosgoth para perseguir a Kain, su creador y némesis. Raziel descubrirá que la verdad sobre la extinción de los clanes vampiro está en la ciudad oculta.

En el largo y tenebroso camino, repleto de enemigos nuevos y obstáculos que sólo podremos atravesar a fuerza de utilizar el bocho, también encontraremos aliados que nos ayudarán a buscar la razón de la existencia de la raza vampiro.


Legacy of Kain: Soul Reaver II

Soul Reaver II se perfila como uno de los grandes candidatos a juego del año. En la exposición ocupaba un lugar de privilegio tanto entre los fanáticos como entre los curiosos, que se acercaban a las grandes pantallas atraídos por las hipnóticas imágenes de Raziel.



Project Eden

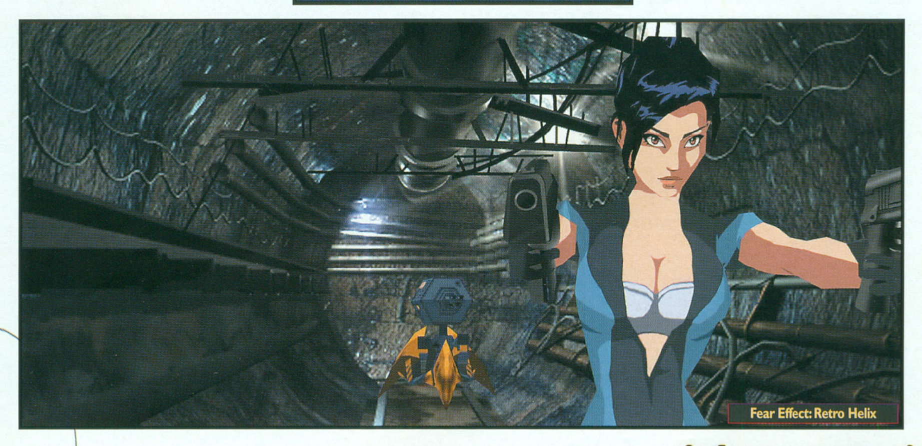
Project Eden

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

En un futuro cercano, la superpoblación del planeta ha llevado al crecimiento de megápolis con millones de habitantes. El espacio es un bien de privilegio, por lo que los edificios han crecido hacia el exterior, cada vez más alto, interconectados por una red de caminos. El resultado es una gran "colmena" humana, donde todos quieren vivir en el ápice de las construcciones. En los niveles inferiores viven los criminales y los desterrados. Esta "zona de nadie", supuestamente desierta, es visitada ocasionalmente por ingenieros que necesitan reforzar los inmensos edificios para poder sumar pisos a la parte superior.

Un grupo de ingenieros ha desaparecido por lo que nuestro equipo de la Agencia de Protección Urbana, una fuerza de elite encargada de aplacar los disturbios en la ciudad, es llamada a colaborar.

Carter, Minoko, Andre y el robot Amber deberán utilizar sus propias habilidades y fuerza mientras se embarcan en este difícil viaje en las profundidades de la ciudad, donde descubrirán la existencia de extrañas fuerzas encarnadas en la oscuridad.

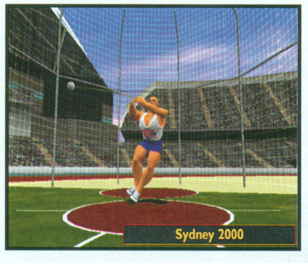

Fear Effect: Retro Helix

Commandos 2

DC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Si tienen la primera parte en PC, seguro que escucharon hablar de Commandos, un espectacular juego de estrategia en tiempo real –ambientado en la Segunda Guerra Mundial– desarrollado por la compañía española Pyro Studios y publicado en el mundo por Eidos. Pues bien, esta noticia los va a poner contentos.

¡Commandos 2 estará en las pantallas de la Dreamcast a fin de año! En esta renovada versión la acción en exteriores se ubica en escenarios dibujados con un detalle impresionante, una característica clásica en la serie, y para los interiores se utilizan escenarios en 3D. Las misiones estarán mucho más orientadas a lo arcade pero, según prometen, sin perder la estrategia del original. ¡Un gran título realmente imperdible!


Sydney 2000

I'm Going In

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Esta es una carrera contra reloj para evitar que un ex-coronel ruso transforme Europa en una tierra devastada por la radioactividad. Habrá que cumplir con las tareas requeridas por nuestros superiores, por ejemplo infiltrarse en una base rusa fortificada, desactivar el sistema de seguridad y robar los archivos secretos. ¡Todo lo que sea necesario con tal de salvar una vez más al mundo!

Con I´m Going In sabremos qué se siente realmente ser un espía moderno, ya que estaremos utilizando equipo del más avanzado para eliminar a nuestros enemigos y movilizarnos sin ser detectados.

Sidney 2000

PS, DC, N64, GBC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Los primeros juegos olímpicos en este milenio. Con cita en Sidney, 32 países compiten en 12 eventos, con presentaciones dignas de la TV, modos de juego multiplayer para competir en auténticos ambientes Olímpicos con una gran calidad de animación y realismo. Para no perdérselo.


Commandos 2

101 Dalmatas: Puppies to the rescue

PS, DC, GBC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

¡Los perritos más tiernos del cine al rescate! El juego recrea la famosa película de Disney en 3d, con entretenidos mini-juegos para chicos y chicas de todas las edades.

Startopia

DC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Startopia nos lleva a una red galáctica de naves, estaciones espaciales y planetas dejados sin vida luego del Apocalipsis. Vos comandas la reconstrucción de esta gran red que servían al comercio y comunicación del viejo imperio, reuniendo las comunidades alien que han sobrevivido al desastre. Un juego donde la estrategia es lo primero.

F1 World Grand Prix 2000

PS / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Un simulador de carreras de Formula 1 con la licencia de todos los equipos y circuitos de la FIA, que incluirá todos los datos del campeonato que se está corriendo en estos momentos.

ELECTRONIC ARTS

FIFA 2001

PS, PS2, N64, GBC **Fecha de Salida:** Primavera / Verano de 2000

¿Qué se puede decir de esta serie que no sepan? La excelencia en juegos de fútbol, siempre con mejoras en todos los aspectos y especialmente sorprendente en la versión de PlayStation2.

Estuvimos en la conferencia de prensa de Sony donde se presentaba en exclusiva para la Argentina este nuevo título de la serie deportiva más famosa, y donde se mostró con lujo de detalles un video del juego que nos dejó asombrados por la calidad de los gráficos. Los personajes cuentan con una cantidad impresionante de polígonos y movimientos que apenas pueden distinguirse de un jugador real. Idéntica sensación de realismo puede observarse en todo el entorno. ¡Hasta las redes de los arcos se sacuden y ondulan como las verdaderas cuando el balón entra al arco! De verdad algo muy grato de ver. Evidentemente, FIFA 2001 es uno de los caballitos de batalla de Electronic Arts, puesto que la compañía llegó al punto de presentarlo de la misma manera o mejor que a Madden 2001, dedicándole mucho de su tiempo, cosa no muy común ya que el deporte más popular en los Estados Unidos es el Football Americano.

Como no podíamos con nuestro genio y de puro desconfiados, quisimos probarlo ya en el E3, dentro del inmenso stand de Sony. ¡Y nos volvimos a sorprender ya que el juego anda perfecto! Ningún "tironeo" en el movimiento, muy suave y definido la hora de hacer los pases o las gambetas. Teniendo en cuenta que faltan unos meses para su salida en Japón y todavía más tiempo para su lanzamiento en USA junto con la PlayStation 2 en Octubre, no cabe duda que el juego es un ganador total del género en esta nueva plataforma.



I'm Going In

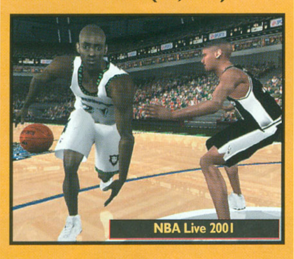


FIFA 2001

Electronic Arts ha actualizado toda la línea de deportes como viene haciendo desde hace unos años, siempre mejorando sus productos ya de por sí de gran calidad. Esta es una lista de las nuevas versiones:

Juegos para el invierno de 2000

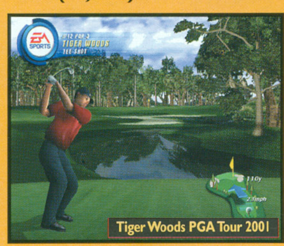
NASCAR 2001 (PS, PS2) Madden 2001 (PS, PS2, N64), NBA Live 2001 (PS, PS2)



NBA Live 2001

Juegos para el verano de 2000

NHL 2001 (PS, PS2, N64), WCW 2001 (PS, N64), Knockout Kings 2001(PS, PS2), Rugby 2001 (PS), F1 2001 (PS2), Superbike 2001 (PS, PS2), Supercross 2001 (PS, PS2), NCAA March Madness 2001 (PS), Tiger Woods PGA Tour 2001 (PS, PS2)



Tiger Woods PGA Tour 2001

X-Squad

PS2 / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

X-Quad es el primer juego de acción para jugar en equipo de PlayStation2, que al parecer será muy al estilo de Quake III Arena. Es el año 2037 y una organización de terroristas ha soltado una plaga devastadora en una de las principales metrópolis. Comandando un equipo de selectos soldados tendremos que acabar con la amenaza en todos tipo de escenarios urbanos. Un título que promete.

The World is Not Enough

PS, PS2, N64, GBC **Fecha de Salida:** Verano de 2000

La última película del más famoso agente secreto está por llegar a todas las consolas. Esta versión, con excepción de la de GameBoy Color de la cual no hay fotos todavía, es un juego de acción en primera persona que se desarrolla en las calles de Estambul, las montañas del Cáucaso y dentro de un submarino nuclear ruso, entre otros lugares, como sucede en la película. ¡Esperemos que no falten las chicas!

Sim Theme Park

PS2 / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Uno de los títulos mejor recibido en el mundo de las PC acompañará la llegada de la Play2 para contento de todos los entusiastas de las simulaciones. En este caso, habrá que construir un parque de diversiones y cuidar de todos los aspectos que hacen al negocio. Además, tendremos la posibilidad de probar qué tan buenos somos en nuestros diseños: ¡Podremos subirnos a las montañas rusas, a la Vuelta al Mundo y a las otras atracciones clásicas, momento en el que el juego cambiará a una vista en primera persona!

Medal of Honor: Underground

PS / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

En el primer juego el trabajo de Manon en la Resistencia Francesa fue vital en el cumplimiento de la misión. Ahora, tomaremos el rol de Manon y viviremos sus comienzos en la Resistencia y a través de su enrolamiento en la OSS para evitar la masacre de los alemanes.



MOH: Underground

Cybertiger

GBC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Un divertido juego de golf con toques de arcades, campos secretos y power-ups para mejorar tu tiro. Incluye opción "Link Cable" para jugar con otra persona.

Big SSX

PS2 / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Un juego de carreras de Snowboard de alta velocidad con grandes escenarios, cantidades de personajes, todo esto con música electrónica de fondo.

Pirates of Skull Cove

PS, PS2 / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Un juego de acción y aventura en los océanos donde se definirá quien es el mejor pirata de todos los tiempos. Un juego en 3D donde manejamos todos, desde



Nightmare Creatures 2

reclutar a tu tripulación hasta usar todos tus cañones para hundir a otras naves y tomar su tesoro.

Road Rash

GBC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

El juego de carrera de motos ya está para GameBoy, en la cual todo vale, cadenas, patadas o piñas. ¡Desafiá a los corredores de la computadora o usa el Link Cable para competir con tus amigos!

KONAMI

Nightmare Creatures 2

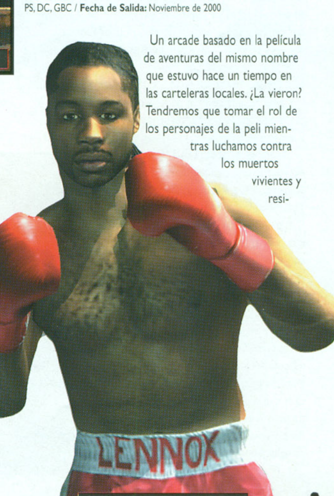
PS, DC / **Fecha de Salida:** Mayo de 2000

Han pasado 100 años desde el final de la historia de Nightmare Creatures, y esta vez asumiremos el rol de Herbert Wallace, persiguiendo al místico y demoníaco Dr. Albert Crowley por las calles de la vieja Londres en una misión de venganza. El poder de Crowley ha crecido en todos estos años y está en las manos de Wallace evitar que extienda su dominio de terror a todo el mundo. El juego incluye música de Rob Zombie, como para ambientar el juego.

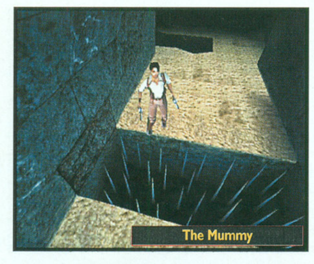
The Mummy

PS, DC, GBC / **Fecha de Salida:** Noviembre de 2000

Un arcade basado en la película de aventuras del mismo nombre que estuvo hace un tiempo en las carteleras locales. ¿La vieron? Tendremos que tomar el rol de los personajes de la peli mientras luchamos contra los muertos vivientes y resi-



Knockout Kings 2001


The Mummy


Metal Gear Solid 2: S.O.L.

dentes fantasmas de Hamunaptra, la Ciudad de los Muertos, buscando los viejos tesoros pero, cómo no, teniendo que enfrentar a la temible Momia. ¡Preparen una caja con vendas!

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

PS2 / **Fecha de Salida:** 2001

¡La esperada segunda parte del super éxito de PlayStation está siendo desarrollada y nuestro intrépido Solid Snake se ve mejor que nunca! Hide Kojima, el director de este proyecto, ha ido más allá en cuanto al concepto del juego. MGS 2 cuestiona los "efectos de la digitalización de la sociedad", en un mundo donde los objetos militares se vuelven digitales junto con las cosas cotidianas. El guión escrito por Kojima suena como una alarma para nuestra voraz sociedad actual que basa su cultura en lo digital. Kojima se sirve de las vidas de Solid Snake y los otros personajes para advertirnos que estamos en un buen lío.

"Metal Gear Solid 2 está destinado a exceder lo que cualquiera de nosotros podíamos esperar del siguiente capítulo de la saga Metal Gear", dijo Chris Mike, Vice Presidente de Marketing de Konami, y aunque estas palabras podrían no ser muy objetivas, con solo ver el "Trailer" del juego supimos que Chris está en lo cierto.

Konami dedicó a Metal Gear Solid 2 una gran parte de su stand, con una pantalla gigante y un espacio libre como para que la gente se pudiera sentar a mirar la mini-película del juego. Desde el día jueves 11, la empresa proyectaba la promoción de juego cada una o dos horas aproximadamente, capturando la atención de todos, incluyendo la del personal de los stands que rodeaban la pantalla y, por supuesto, la nuestra, que casi no salíamos del asombro que nos causó la gran calidad de las imágenes, la acción y hasta un momento final con un toque cómico. Es muy grato descubrir que lo que uno ve es más de lo que se esperaba, y Metal Gear Solid 2 lo consigue de una manera indudable. Va a ser una difícil espera pero estamos seguros que valdrá la pena.

The Grinch

PS, DC, GBC / **Fecha de Salida:** Noviembre de 2000

Un juego de acción y aventura pero sin violencia. Nos transformamos en Grinch, el perfecto antihéroe, en su intento por interrumpir las vacaciones en el pueblo mágico de Who-Ville y sus aledaños. Una mezcla de acción, rompecabezas y exploración.

Monster Force

PS, GBC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Un juego en el cual los jugadores se convierten en versiones "pequeñas" de los monstruos clásicos de la Universal, incluyendo a Drácula, Frankenstein o el Hombre Lobo.

Woody Woodpecker

PS, GBC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

¿Quién no se acuerda del Pájaro Loco? Este es un juego de carreras con ocho personajes en el cual se incluye obviamente al pajarraco de copete rojo... ¿no será un cardenal? ¿Alguna vez se preguntaron qué clase de bichos son algunos? Por ejemplo, Clemente; ¿qué es? O el Topo Giggio, ¿qué bicho será?

Age of Empires II: The Age of Kings

PS2, DC / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

La secuela del exitoso juego de estrategia de Microsoft llega a las consolas con una muy buena conversión en la cual recrearás los eventos históricos desde la caída de Roma hasta la Edad Media.

ESPN The Games

Konami y Disney unen fuerzas para presentar todo una nueva línea de juegos deportivos para este año 2000, con una lista de conocidos atletas y deportistas que participaron en las sesiones de "motion capture" para darle más realismo a los títulos. Esta es la lista de juegos:

ESPN X Games-Snowboarding (PS2), ESPN MLS GameNight (PS), ESPN Great Outdoor Games: Bass Fishing (PS), ESPN NBA 2Night (PS2, DC, GBC), Baseball Tonight (DC)

Si bien no hay fecha exacta para la salida de los juegos, se sabe que irán apareciendo desde mediados a fines de año.

SIERRA STUDIOS

Half-Life

DC / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Sierra no mostró muchos títulos, pero no necesitaba más que éste. Half-Life, el arcade 3D de Valve Software


Age of Empires II

que revolucionó al género en la PC, ganador de múltiples premios, entre ellos el de Mejor Juego de 1998 de XPC, nuestra publicación hermana, cobra vida en la Dreamcast con una versión que no tiene nada que envidiarle a la original para computadora. La historia cuenta cómo Gordon Freeman, un científico genetista, es obligado a destruir la pesadilla alienígena desatada luego de un experimento fallido que abre las puertas a otra dimensión. Personajes más detallados, mejores efectos de luces y sonido hacen de este juego un ganador en todo aspecto. ¡Presten atención, porque éste será uno de los mejores títulos que podrán tener nunca en su consola!


Hlaf-Life

MIDWAY

Rampage Through Time

PS / **Fecha de Salida:** Junio de 2000

Rampage no necesita presentación. ¡Sólo sepan que si no era suficiente con destruir los edificios del presente, ahora tienen la oportunidad de destrozar construcciones de todos los tiempos! Más monstruos y mutantes para elegir a la hora de demoler las casas de la época Medieval, el Viejo Oeste y el Futuro...

In Cold Blood

PS / **Fecha de Salida:** Septiembre de 2000

Entrá al mundo de John Cord, un agente

del Servicio Secreto MI5 que solo recuerda haber sido traicionado y tomado por muerto. ¡Nueve misiones de acción para llevar a los traidores a la justicia en este thriller de espías!

Legion: Legend of Excalibur

PS / **Fecha de Salida:** Fines de 2000

La leyenda del Rey Arturo los espera en un juego que mezcla el género de rol con estrategia en tiempo real, completo con opciones de juego multiplayer Deathmatch o Cooperativo. Tendremos que construir nuestros propios personajes para formar los Caballeros de la Mesa Redonda y desafiar a las fuerzas de nuestra loca hermana, la hechicera Morgana Le Fay.

Ready to Rumble Boxing: Round 2

PS2, PS, DC, N64,GBC / **Fecha de Salida:** Noviembre de 2000

¡Más boxeadores, más rings, excelentes gráficos, más variedad de golpes y luchadores sorpresa en la secuela del juego de boxeo más divertido! Justamente, mientras recorríamos el stand de MIDWAY comenzamos a escuchar unos gritos que nos parecían conocidos y que venían de un sector donde la gente se había agolpado como hormigas. Nos acercamos lo más que pudimos y, a pesar de no llegar adelante, con solo ver el inmenso peinado afro setentero nos dimos cuenta de todo: el negrito funky de Ready To Rumble estaba posando con la gente, y como buen cholulo (N.de.E.: ya sabíamos que Fer era cholulo, pero esta vez superó todo lo visto; lástima que no podemos contarles qué pasó a la noche entre los dos) me puse en la fila de espera para sacarme las ganas con el gracioso personaje. He aquí el resultado:



Fer y Ready 2 Rumble 2

Kurt Warner's Arena Football Unleashed

PS / **Fecha de Salida:** Mayo de 2000

Un juego de Fútbol Americano orientado más a la parte arcade, con un editor de movimientos y estrategias, opción para jugar sin penaltis y más.

NFL Blitz 2001

PS, DC, N64, GBC / **Fecha de Salida:** Septiembre de 2000

Esta versión actualizada incluye mejoras en la inteligencia artificial del juego, una opción para crear nuestros propios jugadores y un replay instantáneo exclusivo de la versión de Dreamcast.

Mortal Kombat: Special Forces

PS / **Fecha de Salida:** Junio de 2000

En este nuevo juego de la serie tomás el rol de Jax, que descenderá a las profundidades del reino de Mortal Kombat en busca de Kano.

Gauntlet Legends

DC, GBC / **Fecha de Salida:** Junio de 2000

El clásico de los videos en una renovada versión en 3D. Muchos personajes para elegir, gráficos en alta, y la posibilidad de jugar de hasta 4 personas a la vez en la versión de Dreamcast.

Deuce

PS / **Fecha de Salida:** Noviembre de 2000

Un juego de aventuras donde el personaje principal es una muñeco con forma de carta de poker que debe rescatar a la Familia Real de Corazones de su secuestrador, el malvado Evil Jack.

Greatest Arcade Hits 1

DC, N64 / **Fecha de Salida:** Junio de 2000

Un pack de viejos clásicos de los videos. Incluye: Defender, Robotron, Sinistar, Defender II, Bubbles, Joust.

Greatest Arcade Hits 2

DC / **Fecha de Salida:** Septiembre de 2000

Segunda entrega de viejos clásicos de los videos. Incluye: Spy Hunter, Tapper, Joust 2, Moon Patrol, Splat!, Blaster.

Army Men: Sarge's Heroes

DC / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

Un nueva misión para los soldados de Sarge. Esta vez deberán rescatar a sus compañeros tomados como rehenes por el General Plastro.

San Francisco Rush 2049

DC, N64, GBC / **Fecha de Salida:** Septiembre de 2000

Un juego de carreras en la San Francisco del futuro con tres modos de juego incluyendo "battlematch" y Stunt en pistas con todo tipo de rampas, atajos y más.

Team Buddies

PS / **Fecha de Salida:** Agosto de 2000

Un arcade de estrategia y acción para cuatro jugadores, 20 niveles para juego multiplayer con diferentes modos de juego (Battle, Domination, Capture y BombBall).


Rampage Through Time

Muppet Monster Adventure

PS / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

Los Muppets han sido transformados en monstruos, tu misión es salvarlos de la mano del nieto de la rana Rene, Robin. Un juego de aventuras para chicos.

Crusin'n Exotica

N64, GBC / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

Este juego de carreras 100% arcade es la secuela de la Cruis'n USA y Crusi'n World. Esta vez con mejores gráficos y con pistas en los lugares más diversos y exóticos del mundo, incluyendo una ciudad marciana en un total de 60 pistas y con 30 coches diferentes para elegir.



C.A.R.T. Fury Ch. Racing


Mortal Kombat S. Forces

Formula One 2000

PS / **Fecha de Salida:** Septiembre de 2000

Otra de las licencias del campeonato de Formula 1, con un modo arcade que mejora tu escudería dependiendo de tu performance, un nuevo sistema de daños que afecta la dinámica de los coches con los coches, reglas y equipos oficiales.

Destruction Derby Raw

PS / **Fecha de Salida:** Septiembre de 2000

Mas destrucción en la última versión de este juego de demolición de coches con un nuevo sistema de física que permite colisiones más reales haciendo que los autos vuelquen, giren y rueden de acuerdo al impacto, y nuevos movimientos o combos para destruir a los competidores.

Muppet Race Mania

PS / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

Otro juego de karting, al parecer están de moda, con los personajes de los Muppets: la rana Rene, Fozzie, Animal entre otros.

Gauntlet: Dark Legacy

PS2 / **Fecha de Salida:** Fines de 2000

Midway no se quiere quedar atrás con la nueva maravilla de Sony y presenta la serie Gauntlet en una conversión de los videos de este clásico arcade en 27 nuevos niveles y con 8 nuevos personajes.

C.A.R.T. Fury Championship Racing

PS2 / **Fecha de Salida:** Fines de 2000

Un juego de carreras de la categoría Cart con todos los pilotos y pista oficiales, cuatro pistas de fantasía, choques espectaculares y daño visible en los coches.

Spy Hunter

PS2 / **Fecha de Salida:** Fines de 2000

Otro clásico que está de vuelta, lógicamente en 3D con un exclusivo modo multiplayer para dos jugadores.

NINTENDO

Perfect Dark

N64, GBC / **Fecha de Salida:** Mayo de 2000

¡Ah, Perfect Dark! Una maravilla. La historia cuenta que Joanna Dark, una hermosa y joven agente secreto ha sido asignada para la mortal tarea de rescatar a un científico que ha sido raptado por la Corporación dataDyne. Este es uno de los juegos más esperados para Nintendo 64 ya que posee una nueva versión del engine usado en GoldenEye 007, con muy buenos gráficos y efectos de todo tipo como polvo, vapor o la luz de sol calculados en tiempo real, mientras pasamos de los rascacielos de Chicago a una nave alien estrellada en las profundidades del pacífico. Este es uno de los títulos dirigidos a una audiencia madura, que al parecer es la esencia de la sorprendente estrategia de Nintendo para este año. ¡Mientras esperan que Perfect Dark salga lean nuestra preview en Next Level 15!


Muppet Race Mania


Perfect Dark

The Legend of Zelda: Majora's Mask

N64 / **Fecha de Salida:** Noviembre de 2000

Majora´s Mask es la secuela del mejor juego para Nintendo 64 hasta la fecha. En este capítulo de la serie Link explorará nuevos mundos, lugares secretos y enfrentará a nuevos monstruos. Con la ayuda de la máscara del título, Link se podrá transformar en otros personajes que serán la clave para completar cada tarea en un carrera contra el tiempo, ya que tiene solo tres días para salvar al mundo de la desgracia. El juego usa por completo el "Expansion Pack" de 4 MB, un requerimiento mínimo. Pueden encontrar más información de esta aventura en Next Level 16.

Dinosaur Planet

N64 / **Fecha de Salida:** Diciembre de 2000

De los creadores de Banjo-Kazooie llega esta aventura en la que la acción se desarrolla en un místico mundo dominado por los dinosaurios. Nuestros personajes, Sabre y Crystal, recorrerán el planeta evitando que una gran fuerza malvada destruya al universo. Este es otro de los títulos fuertes para Nintendo 64. Los personajes se ven muy bien, combinando muy buenos gráficos con voz y expresiones fáciles que le dan al juego un nervio impresionante.

Banjo-Tooie

N64 / **Fecha de Salida:** Agosto de 2000

La secuela del divertido juego de Rareware con más aventuras para Banjo, el oso, y Kazooie, el flemático pajarraco. Esta vez continuarán su batalla contra la bruja Gruntilda y sus malvadas hermanas. La secuela cuenta con ocho nuevos mundos en la misteriosa isla o' Hags y más de 40 habilidades a disposición.

Tooie también presenta 125 nuevos personajes, incluyendo el retorno de algunos de nuestros peores enemigos. Además, habrá más de 10 juegos multiplayer de hasta 4 jugadores con un modo de vista en primera persona, en un duelo a muerte con huevos. Lo bueno es que


Dinosaur Planet


Banjo Tooie



Starcraft 64

ahora podremos controlar a los dos personajes por separado, es decir, dejando a Banjo y volando libremente con Kazooie.

Starcraft 64

N64 / **Fecha de Salida:** Junio de 2000

¡El mejor juego de estrategia en tiempo real de todos los tiempos para PC de la empresa Blizzard ya tiene su versión para Nintendo 64! Entre sus características especiales se cuenta la de contener las misiones originales de Starcraft así como también las del pack de misiones que se vendía por separado, Brood War, además de nuevos mapas y "power-ups" creados exclusivamente para esta consola, lo que lo hace más interesante. ¡Nos morimos por ver si resulta un éxito!

Conker's Bad Fur Day

N64 / **Fecha de Salida:** Diciembre de 2000

¡Otra de las apuestas fuertes de Nintendo! Indudablemente, no apto para menores, aunque a primera vista uno podría confundirse ya que su protagonista, Conker, es una ardillita con cara bastante inocente. Pero como el título lo dice, es un mal día para Conker, por lo que arrasará con sus enemigos a balazos, golpes e incluso llegando a hacer pis encima de ellos. Un juego muy particular, con humor negro, sarcástico e irreverente (en el video que vimos, hay una secuencia muy similar a aquella del cruento desembarco al principio de "Rescatando al Soldado Ryan", el film de Steven Spielberg), y con todos los ingredientes típicos de los juegos de Rare o Nintendo, es decir acción y aventuras sin descanso, solo que esta vez con un toque cómico y apuntando al público adulto.

Pokémon

Entre los títulos para este año con los personajes de Pokémon están:

Hey You! Pikachu!:

El primer juego de Nintendo 64 que contiene reconocimiento de voz, viene con un micrófono con el cual podemos hablar y Pikachu escuchará y responderá. El objetivo es sumar puntos de amistad con el simpático Pikachu "piropeandoló" para que esté contento.

Pokémon Puzzle League:

Este juego es muy similar al Tetris o al Columns con fondos de los personajes de la serie.



Hey You! Pikachu!

Excitebike 64

N64 / **Fecha de Salida:** Mayo de 2000

Un clásico de los '80 reformado en 3D con soporte para varios jugadores, modos de torneo y arcade en 20 diferentes y variadas pistas.

Eternal Darkness

N64 / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

Un juego de horror y aventura para los más grandes, en el que seremos un caballero medieval que tendrá que abrirse paso en un tenebroso mundo de magia y fantasía a fuerza de espadazos y patadas. ¡Suena bien!

Mickey's Speedway USA

N64 / **Fecha de Salida:** Diciembre de 2000

Más carreras de karting, esta vez con todos los personajes de Disney: Mickey, Minnie, Donald, Daisy, Goofy o Pete en una carrera para salvar a Pluto. El juego consta de cinco circuitos de Grand Prix, cada uno con cuatro pistas.



Mickey's Speedway USA

Kirby 64: The Crystal Shards

N64 / **Fecha de Salida:** Junio de 2000

Un nuevo juego de plataformas con Kirby como protagonista en el cual deberemos salvar al pacífico pueblo de Ripple Star del malévolo Dark Matter. Kirby 64 es para un solo jugador pero contiene varios mini-juegos en el que pueden participar hasta 4 personas.

Paper Mario

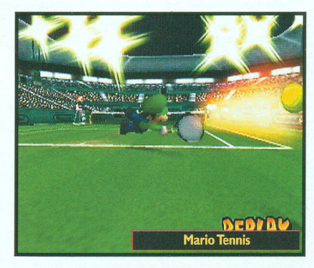
N64 / **Fecha de Salida:** Fin de 2000

Un juego de RPG mezclado con acción donde los personajes son en 2D en el mágico mundo Mushroom Kingdom, totalmente realizado en 3D lo que le da un "look" especial al juego.

Mario Tennis

N64 / **Fecha de Salida:** Septiembre de 2000

Un juego de tenis en 3d con todos los personajes de Nintendo, cada uno con sus características especiales, incluyendo amigos y enemigos de Mario de todos los tiempos.


Mario Tennis

FOX INTERACTIVE

Si uno está buscando conversiones de películas o series no hay nada mejor que darse una vuelta por el stand de FOX. En esta ocasión todos los juegos están dentro de esta categoría.

Alien Resurrection

PS, DC (2001) / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Inspirado en el film, éste es un juego de acción en primera persona donde tendremos que detener al Dr. Wren, quien planea llevar especímenes de los Aliens a la tierra.

Buffy The Vampire Slayer

PS, DC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

¡Los fanáticos de la serie ya pueden ponerse al mando de la cazadora de vampiros para limpiar la ciudad de Sunnydale! En este juego en tercera persona tomaremos el rol de Buffy Sommers, una típica estudiante de secun-



Buffy The Vampire Slayer

daria de día y una feroz destructora de zombies, demonios y todo tipo de alimañas por la noche. Por supuesto, Buffy cuenta con la ayuda de los personajes de la serie: Angel, Xander, Cordelia, Willow, Oz y Giles. ¡Grande, Buffy! Con gusto nos convertiríamos en vampiros para que la rubia venga a buscarnos.

The Simpsons Wrestling

PS / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

¡Uno de los juegos más entretenidos que vimos en la E3! Este es un juego de lucha con todos los personajes de los Simpsons, realizado enteramente en 3D y con movimientos mortales y cómicos a la vez, como el "Strangulator" de Homero, la "Duff Cloud Burp" de Barney (que es algo así como un eructo en forma de nube). ¡El juego tiene 22 personajes de la serie, de los cuales 13 son elegibles como nuestro luchador!

Los lugares donde se desarrollan las peleas son la Planta Nuclear de Burns, El colegio, la casa de los Simpson, los estudios de Krusty, la taberna de Moe, el bowling de Barney, el supermercado de Apu, el ayuntamiento de la ciudad, la mansión de Burns y el mundo de Itchy & Scratchy. ¡Baaaart!

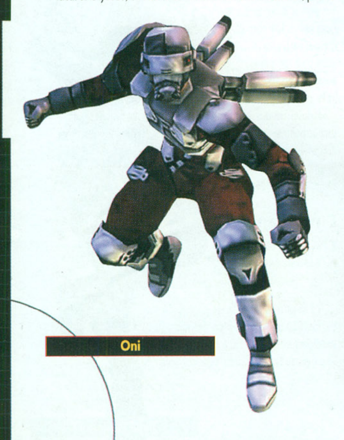

¡Los Simpsons listos a pelear!

FOX también tiene en su lista **Titan AE (PS)**, basado en una película a estrenarse que toma lugar 15 años después de la destrucción del planeta tierra, y World's Scariest Police Chases, un juego de persecución donde podemos tomar el rol de la fuerza policíaca o de los chicos malos. Este último está basado en esos videos que se están pasando en TV donde muestran todo tipo de persecuciones policiales... hmm, ya veremos.

Planet of the Apes

PS, DC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Basada en la novela "El planeta de los Simios", de la cual se hicieron películas y una serie de televisión, la historia comienza cuando una nave terrestre en expedición se estrella en un planeta desconocido, 1000 años en el futuro. Ulysses, el único sobreviviente del accidente, pronto descubrirá que la evolución ha tomado un cruel giro, tras el cual los monos gobiernan y los humanos son utilizados como esclavos (N.de.E.: es indudable que el autor no se refiere a nuestro país).


Oni

ROCKSTAR GAMES

Oni

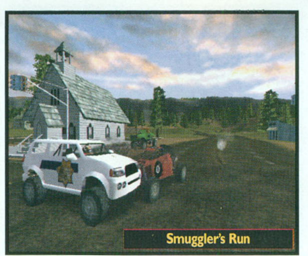
PS2 / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Oni (del japonés: "Demonio") es un juego de acción en tercera persona en el que nuestra heroína, Konoko, miembro de la TCTF, una organización dedicada a luchar contra el crimen, deberá enfrentar a las fuerzas del siniestro Sindicato en 17 extensos niveles.

Smuggler's Run

PS2 / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

¿Nunca quisieron ser contrabandistas? ¿Sí? Que vergüenza. Bueno, para los más delincuentes de ustedes, llega un juego en el cual podrán dar rienda suelta a sus locuras. Podrán usar vehículos del tipo Off-Road para mover contrabando en las fronteras del país en cuatro grandes escenarios: el desierto, la jungla, las montañas y las mesetas. Tendrán que evitar ser atrapado por la CIA, los grupos militares y la guardia de fronteras. Ahora sí, solo falta un simulador de Cartel...


Smuggler's Run

Midnight Club

PS2 / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Rockstar tiene mala conducta, evidentemente. Este es un juego de carreras ilegales que se desarrolla en tres ciudades cuidadosamente reconstruidas: New York, Londres y Tokyo, con tráfico, gente caminando por las calles y por supuesto la policía (N.de.E: ¡Huuuuu!). Los pilotos del llamado Midnight Club se reúnen secretamente para competir en las calles de la ciudad con sus autos deportivos, algo así como las carreras de picadas.

TAKE 2 INTERACTIVE

Darkstone

PS / **Fecha de Salida:** Julio de 2000

Un juego de rol completamente en 3D, con mucha acción, al mejor estilo arcade (o Diablo, para quienes lo conocen). Darkstone tiene 32 niveles con cientos de monstruos, 32 tipos de armas y hechizos, junto con varias tareas a realizar y puzzles a resolver. ¡Un título de lo más entretenido que esperamos sea tan bueno como el de PC!


Midnight Club

Hidden & Dangerous

DC / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

Sin dudas una de las conversiones que más esperamos en la Editorial, que por como se ve no tiene nada que envidiarle a la versión de PC. Un juego 3D de estrategia y acción como pocos en el entorno de la Segunda Guerra Mundial y con un ambiente de juego que pone nervioso al más valiente. Hidden & Dangerous fue el Mejor Juego de 1999 para Xtreme PC, nuestra publicación especializada en los juegos para computadora. ¡Fiesta!

LUCASARTS

Star Wars Demolition

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Demolition es un juego de lucha entre vehículos simi-


Indiana Jones and the I. Machine

lar a Destruction Derbi pero con las naves y robots del universo Star Wars, sobre todo los del Episodio 1. El objetivo es participar en los concursos de demolición organizados por Jabba the Hutt y sobrevivir la mayor cantidad de tiempo con ayuda de nuestros láseres y un arma única y especial en cada vehículo.

Indiana Jones and The Infernal Machine

N64 / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

Una conversión de PC que está en manos de Factor 5, y que promete tener mejores gráficos, sonido y efectos.

En la aventura tendrán que buscar las partes de una peligrosa máquina que lleva a un universo paralelo llamado Aetherium, evitando que los rusos reúnan las partes para beneficio propio. Este título es el contraataque de LucasArts al éxito de la saga Tomb Raider que, como todos sabemos, le debe a Indy más de un favor (N.de E: Esperemos que Lara no le deba ningún favor a Indy).

Star Wars: Starfighter

PS2 / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

El primero de los juegos de LucasArts para PlayStation2 es este simulador de vuelo / arcade donde podremos pilotar varias naves en grandes escenarios con más de 50 oponentes distintos. El objetivo es vencer en una lucha mano a mano a las naves de la Federación con alguno de nuestros pilotos: Rhys con su Naboo N-1, Vana con su nave Guardian y Nym, un pirata alien que vuela con la Havoc, una nave de gran poder. ¡Chochos los fanas de Star Wars!

Star Wars: Super Bombad Squad

DC, PS2 / **Fecha de Salida:** Otoño del 2001

Aquí tenemos un juego de carreras con versiones "cómicas" de los personajes de la última película de Star Wars. Podemos competir con Darth Maul, Yoda o Boss Nass, todos realizados en gráficos muy graciosos, con grandes cabezas y cuerpos pequeños. Existen 9 pistas para un solo jugador y multiplayer, junto con diferentes modos de juego como Versus, Co-op, Challenge y Arena. Pinta simpático.

Star Wars: Naboo Fighter

N64 / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

No hay mucho que decir de este juego. Es casi idéntico al Rogue Squadron pero con diferentes naves y escenarios, pero la mecánica de juego sigue siendo la misma.

Star Wars: Jedi Power Battles

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Cinco de los mejores caballeros jedi para este arcade de plataformas donde debemos derrocar a la Federación y los temibles Sith, comandados por Darth Maul. para esta misión podemos escoger entre Obi Wan Kenobi, Qui Gon Jinn, Mace Windu, Plo Koon o Adi Gallia.

SQUARESOFT

Parasite Eve 2

PS / **Fecha de Salida:** Septiembre de 2000

La secuela del juegazo de Play nos vuelve a poner en el rol de Aya Brea, la rubia detective de New York.

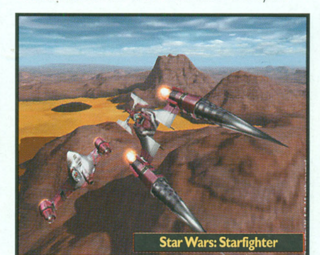
Una nueva raza de monstruos ha emergido, más feos y brutos que antes, y Aya tendrá que evitar que las criaturas se extiendan por toda la ciudad. Esta segunda parte promete más suspenso y terror que la anterior.

La versión japonesa ya anda dando vueltas por los locales argentinos, pero no se la recomendamos ya que, a menos que sepan japonés, van a perderse toda la historia y los diálogos, uno de los puntos más fuertes de este RPG. ¡Mitocondrias en guardia!

Chrono Cross

PS / **Fecha de Salida:** Agosto de 2000

¡La continuación del popular Chrono Trigger es espectacular! En este juego de rol los dos personajes principales enfrentan a una extraña y maligna presencia que amenaza al universo. Su única esperanza para eliminarla yace en un secreto y poderoso artefacto de paradero desconocido. Chrono Cross contiene FMV de muy alta calidad, realizados por los creadores de las secuencias de Final Fantasy VIII.


Star Wars: Starfighter

Legend of Mana

PS / **Fecha de Salida:** Junio de 2000

¡Otro RPG de los mayores especialistas del género! Legend of mana se ambienta en un mundo de hadas, en el que los protagonistas deberán recuperar el mundo de Fa'Diel. Para esto emplean un sistema conocido como "Land Creation System", capaz de crear las nuevas tierras con los artefactos encontrados. En nuestro número de julio les presentaremos un Final Test de este apasionante juego de rol.

The Bouncer

PS2 / **Fecha de Salida:** Finales de 2000

The Bouncer es uno de los juegos más anticipados y asombrosos que tuvimos oportunidad de ver en la E3.


Final Fantasy IX

¡Aunque todavía falta casi un 50% para su finalización, ya se ve espectacular! Es un arcade puro de lucha con varios personajes a la vez, donde pueden participar hasta 10 enemigos al mismo tiempo. Podremos usar sillas, mesas o lo que tengamos a mano para noquear a los chicos malos. La historia dice que los personajes van luchando para rescatar a una niña de las manos de una siniestra organización. ¡Estamos casi seguros que The Bouncer podría imponerse a Dead or Alive 2!

Final Fantasy IX

PS / **Fecha de Salida:** Fines de 2000

La saga más famosa de juegos de rol de PlayStation vuelve a un mundo medieval en lo que será la última entrega de la serie para esta consola.

Final Fantasy IX

G&G

VENTA MAYORISTA

TEL.: 4635-2039 • FAX: 4631-7297 • E-MAIL: gigas_@hotmail.com

NUEVAS ONDAS II

TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS



PLAYSTATION

GALERIANS
VAGRANT STORY
WILD ARMS 2
JOJO'S BIZARRE ADV.

NINTENDO 64

PERFECT DARK
WRESTLEMANIA 2000
TONY HAWK
STARCRAFT

DREAMCAST

MARVEL VS CAPCOM 2
PLASMA SWORD
POWER STONE 2
RAINBOW SIX

GAME BOY COLOR



METAL GEAR SOLID
RAINBOW SIX



JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 10:00 A 22:00

E-MAIL: AKUMA@TOPMAIL.COM.AR

Threads of Fate

PS / **Fecha de Salida:** Julio de 2000

Un juego de rol con una profunda historia de fondo, mucha acción y puzzles a resolver. Podemos elegir entre dos personajes, los cuales tratan de obtener el Dew Prism, un artefacto que tiene el poder de cambiar la realidad. En la búsqueda de este artefacto tendremos que viajar por los ocho niveles del juego y usar los poderes especiales de cada personaje para combatir a los poderosos enemigos. Además, podemos golpear y patear a los enemigos directamente como en cualquier arcade, lo que hace el juego más entretenido.

CRAVE ENTERTAINMENT

Starlancer

DC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

¡Un simulador de combate espacial al mejor estilo de la saga Wing Commander de las PC! Esta conversión es una de las mejores realizadas para la consola de Sega. La historia nos sitúa en el año 2160. El sistema solar tiene dos superpotencias, la Western Alliance y la Eastern Coalition, las cuales continúan con un agresivo programa de colonización. Mientras la guerra se extiende por la galaxia, la Western Alliance, que está corta de tropas y municiones, hace un llamado desesperado por ayuda. ¿Y adivinen quiénes podríamos salvar la galaxia? Así es, voluntarios: nosotros.

Draconus

DC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Draconus es un juego de acción medieval con toques de rol. El jugador se embarca en una aventura épica para unir los reinos de la humanidad. Una tarea difícil para nuestro héroe, que tendrá que enfrentar a Dragon Lord y una horda de criaturas espantosas con su espada o aprendiendo 22 tipos de hechizos que le permitirán curarse o destruir a los enemigos. Para ver más de este juego pueden consultar nuestro preview en Next Level 8 (Draconus está algo "demorado", ¿eh?).

SnoCross Championship racing

PS, DC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Este es un juego de carreras de motos para nieve con los modelos de Yamaha, un sistema de daños en los modelos y ocho pistas oficiales de todo el mundo.



Draconus

Ultimate Championship Fighting

PS, DC, GBC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Un juego que mezcla boxeo con lucha libre y artes marciales, todo vale con tal de derribar al adversario en el ring octagonal. 20 luchadores reales de la UFC para elegir, los cuales tiene 20000 polígonos haciéndolos muy detallados y un total de 34 estilos definidos de lucha incluyendo Jiu Jitsu.

Aero Wings 2: Airstrike

DC / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Un simulador de combate aéreo con 25 de los mejores jets de la fuerza aérea japonesa y la U.S. Army incluyendo F-1, F-2, F-14, UF-104J, F-15DJ Aggressor, F-16 y el F-86F. Este simulador es bastante rápido y está más bien orientado a lo arcade con 30 variadas misiones, opción para vuelo libre o un duelo cara a cara con un amigo.

Otros títulos de Crave para este año son: **Tokyo Xtreme Racer 2**, **Super Magnetic Neo** y **Magforce Racing**, los tres para Dreamcast.

ACTIVISION

Tenchu 2

PS / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Esta segunda parte del juego nos lleva un tiempo antes de lo ocurrido en Tenchu, a la época de las guerras entre provincias en el Japón feudal. El juego contiene 34 misiones, modo historia y entrenamiento, 21 armas y herramientas para desplazarnos por todos los terrenos sin ser vistos, por ejemplo una máscara para respirar bajo el agua, armas como flechas explosivas, etc. También hay un editor de misiones, podemos esconder los cuerpos de los enemigos que eliminamos, tomar sus cosas, junto con nuevos movimientos letales para los que se nos pongan en el camino. ¡Atentos los fanas de Tenchu!

Virtual On: Oratorio Tangram

DC / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

La secuela del arcade Virtual On: Cyber Troopers. En esta segunda parte para Dreamcast, con la calidad de un juego de los videos, entramos en un frenético combate de Virtuaroids, vistos en 3ra persona, desarrollados en escenarios futurísticos.

X-MEN Mutant Academy

PS / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Los populares superhéroes mutantes X-Men lucen sus poderes en este arcade de lucha en 3D. Los personajes que están en el juego son Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Magneto, Sabretooth, Mystique y Toad, cada uno con todos los poderes especiales que conocemos del comic de Marvel.


Tenchu 2



X-Men Mutant Academy


Blade

Blade

PS, GBC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Blade se basa en la película y cómic del mismo nombre, donde el protagonista es un aguerrido cazador de vampiros que debe salvar a la humanidad del reino de la oscuridad y todas sus criaturas, comandadas por Night Beast. Un juego de acción y aventuras donde Blade se demuestra su habilidad para las artes marciales y las armas.

Spiderman

PS, N64, GBC / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Peter Parker se pone el traje de Spiderman y sale a impartir justicia por la ciudad. Cuando tuvimos la oportunidad de jugarlo comprobamos que está muy bueno, quizás más de lo que suponíamos. ¡Si quieren saber más sobre este juego pueden consultar el preview en Next Level 15!

Quake III Arena

DC / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Creo que una de las cosas más impresionantes que vimos para Dreamcast es la versión para esta consola de Quake III Arena. Fue sorprendente encontrarse con alrededor de 8 personas jugando en red al colosal arcade 3D de id Software, algunas con pad y otras con teclado y mouse. La conversión es la una enorme calidad gráfica (incluso parece tener mejores efectos de luz y los personajes con un poco más detallados que la versión original programada para PC). Otro factor a considerar es la impecable velocidad a la que corre el juego en la consola de Sega. ¡Una grata sorpresa, ya que usualmente el paso de la PC a las consolas no suele ser tan bueno! Un éxito más que seguro para la Dreamcast y mejor, para nosotros, los fanáticos de Quake.

Otros títulos de Activision que saldrán en este invierno son: **Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS, DC, GB)**, **Covert Ops: Nuclear Dawn (PS)**, la versión USA de **Chase The Express** y **Star Trek: Invasion (PS, GBC)**. Y en el verano de 2000: **Disney's Buzz Lightyear of Star Command (PS, DC, GBC)**, **Mat Hoffman's Pro BMX (DC, GBC)** y finalmente dos títulos para PlayStation2 en 2001, **Gunslinger**, que es un juego de acción RPG, y **Street Lethal**, un arcade de carreras.


Gunslinger

GATHERING OF DEVELOPERS

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

DC / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Peter, Ace, Paul y Gene, los miembros de la famosa banda metálica Kiss, protagonizan este juego de acción en primera persona muy al estilo de Quake III Arena, en el que deberemos detener al Hijo de la Pesadilla antes que siembre un reino de terror. Ojo, es más probable que este juego sea popular por tener a los miembros de KISS como personajes que por el juego en sí mismo...


KISS Psycho Circus

G.O.D. tiene otro juego para Dreamcast llamado 4x4 Evolution, un juego de carreras de camionetas 4x4 que se puede jugar online.

INFOGRAMES

Oddworld´s Munch Oddissey

PS2, DC / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

¡Con un juegos como éste, que utiliza el poder gráfico de la PlayStation2 al máximo, uno no sabe si está jugando en una de los videos de introducción o en el juego mismo! La nueva aventura nos propone ser el ángel guardián de Munch –y a veces de nuestro querido y valiente Abe– con el fin de ayudar (o no) el medio ambiente y a los habitantes del planeta. Un juego lleno de humor algo bizarro y con un despliegue de efectos especiales inmenso.

Driver 2

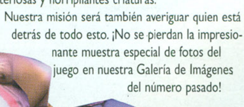
PS / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

La violencia comienza a encender América cuando un poderoso criminal niega un trato con su más poderoso rival, un ganster brasileño. Tanner tendrá que detenerlo trabajando como agente encubierto para restaurar el equilibrio. Esta secuela de uno de los mejores juegos del '99 podremos conducir por cuatro nuevas ciudades: Chicago, Rio de Janeiro, Las Vegas y La Habana. Como sorpresa, además de manejar como locos todo tipo de vehículos, como camionetas y buses, también podemos abandonarlos para movilizarnos a pie, realizar acciones determinadas y robar coches.

Alone in the Dark: The New Nightmare

PS, DC, GBC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

¡Vuelve la serie primordial de juegos de terror a las consolas! Edward Conby y Aline Cedrac son enviados a una misteriosa isla para encontrar las tablas de Abkanis, que contienen un poder sobrenatural. Pero en el momento en que pisen Shadow Island se verán amenazados por misteriosas y horripilantes criaturas.



Nuestra misión será también averiguar quien está detrás de todo esto. ¡No se pierdan la impresionante muestra especial de fotos del juego en nuestra Galería de Imágenes del número pasado!


Draconus

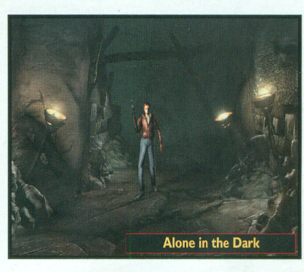
Unreal Tournament

PS2 / **Fecha de Salida:** Verano de 2000

Junto a Quake III Arena, en el mundo de las PC Unreal Tournament es otro de los grandes clásicos. Estos arcades en primera persona en gloriosos 3D pueden jugarse en solitario contra los enemigos del juego o en redes, en donde adquieren su mejor sentido. Esta versión para PlayStation2 del fantástico arcade 3D de Epic Games es idéntica a la de PC con algunas mejoras en las luces pero sin nada especial. Todavía está en desarrollo, por lo que vale la pena esperar un tiempo para ver si mejoran en esta conversión el juego original que ya de por sí es excelente.

La lista de juegos de consolas de esta firma es inmensa. Aquí van más títulos con las fechas de salida aproximadas:

Looney Tunes Space race (DC)	Octubre de 2000
Bugs Bunny & Taz: Time Busters (PS)	Septiembre de 2000
Looney Tunes Taz Express (N64)	Verano de 2000
Looney Tunes Racing (PS)	Primavera de 2000
Wacky Races (PS, DC, GBC)	Invierno de 2000
Test Drive Cycles (DC)	Verano de 2000
Test Drive le Mans (DC, GBC)	Invierno de 2000
Test Drive V-Rally (DC)	Invierno de 2000
Stunt GP (DC)	Invierno de 2000
Test Drive Off Road 3 (DC)	Invierno de 2000
Demolition Racer: No Exit (DC)	Verano de 2000
Indep. War 2: The Edge of Chaos (DC)	Verano de 2000
Duke Nukem: Planet Of The Babes (PS)	Mayo de 2000
Boarder Zone (DC, GBC)	Primavera de 2000
Power Spike Pro Beach Volleyball (PS)	Primavera de 2000
Ronaldo V-Soccer (PS)	Invierno de 2000
N-Gen Racing (PS)	Junio de 2000
Animorphs (PS)	Invierno de 2000
The Smurfs (PS)	Verano de 2000
Looney Tunes Sheep, Dog'n Wolf (PS)	Principio de 2001
Motor Mayhem (PS2)	Verano de 2001


Alone in the Dark

UBI SOFT

Ubi Soft Se viene con todo para este 2000, con juegos para todas las consolas, a saber:

All Star Tennis (PS)	Junio de 2000
Infestation (PS)	Junio de 2000
Surf Raiders (PS)	Julio de 2000
Arcatera (DC)	Agosto de 2000
Rayman 2 (PS)	Sept. de 2000
Inspector Gadget (PS, GBC)	Sept. de 2000
POD 2 (DC)	Sept. de 2000

El resto de los juegos saldrán a fin de año, durante los meses de verano: **The Jungle Book: Rhythm n' Groove (PS, PS2, GBC)**, **Gold & Glory: The Road to Eldorado (PS, DC, GBC)**, **Donald Duck Quack Attack (PS, PS2, N64, GBC)**, **Stupid Invaders (DC)**, **Heroes of Might & Magic III (DC)**, **Peacemakers (DC)**, **Dragon Riders (DC)** y **Evil Twin (DC)**.

Rayman PlayStation2 Edition

PS2 / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

¡El genial Rayman emprende nuevas aventuras en la Playstation2! Esta nueva edición de Rayman abandona totalmente el estilo lineal del original para introducir una gran variedad de mundos, acciones, trucos y pasadizos secretos con la calidad que esta consola puede ofrecer.

Batman Vehicle Adventure

PS / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

En este nuevo juego del oscuro héroe de los comics y la TV, Batman recorrerá con el batimóvil las calles de Ciudad Gótica en busca de sus archienemigos Scarecrow, Poison Ivy, Two-Face, Mr. Freeze, The Penguin, Bain, Catwoman, Riddler, Harley Quinn y Joker, quienes han escapado del Arkham Asylum, convirtiendo a la ciudad en una pesadilla. Hmmm, ¡Santa Desconfianza!

Dinosaurio

PS2, PS, DC, GBC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

La película de Disney analizada en nuestra sección Movie World de este mismo número se transformará en un juego de acción donde los jugadores deberán combinar las habilidades físicas de los tres héroes (Aladar el Iguanodonte, Zini el Lemur y Flia el Pteranodonte) para luchar contra los dinosaurios hostiles en 11 emocionantes niveles y escenas tomadas del filme.

Dinosaur



Batman Vehicle Adventure

EMPIRE INTERACTIVE

Speedball 2100

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Speedball 2100 es una de las secuelas más esperadas por fanáticos de los videojuegos. El arcade original nació en la vieja computadora AMIGA y fue un éxito total. ¿De qué se trata? Bien, es algo así como un partido de handball donde se permiten los golpes con tal de anotar, ¡y lo genial es que esta nueva versión tiene la misma jugabilidad que la anterior junto con mejores gráficos y sonido!

Si bien no se vio mucho en el stand de Empire, hay algunos títulos que prometen pero que no estaban, como por ejemplo Starsky & Hutch, basado en la serie de TV. Los demás títulos de Empire de PlayStation son Spin Jam, Ford Racing, Cricket Captain 2000, Pipemania 2, Sheep y uno de Dreamcast, Pro Pinball Dreamcast.

CODEMASTERS

Mike Tyson Boxing

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Boxeo al estilo Mike Tyson. Este juego tiene la particularidad de tener un cantidad de efectos calculados en tiempo real, como el daño facial y el hecho de que los boxeadores sudan y sangran mientras el público no para de gritar. Tiene muchos detalles más que le añaden realismo. El juego cuenta con 16 boxeadores profesionales reales listos para llenarse la cara de moretones en 16 de los más conocidos rings del mundo. ¿Podremos morderle las orejas a nuestros contrincantes?



Mike Tyson Boxing



Collin Mc Rae Rally 2.0

Colin McRae Rally 2.0

PS, DC / **Fecha de Salida:** Junio de 2000

El líder en juegos de Rally vuelve con muchas novedades: 80 nuevas pistas internacionales, un renovado sistema de daños en la carrocería del coche, comentarios del copiloto de Colin McRae, Nicky Grist, nuevas cámaras, y pistas en 8 países, desde Suecia a Kenia. Otro de los juegos que nos sentamos a probar, participando en un torneo en el cual si hacíamos el mejor tiempo por vuelta nos ganábamos un coche preparado para rally. Dicho sea de paso, el tiempo de 2:46 era muy difícil de superar... pero cualquier esfuerzo es válido si se trata de un coche 0 kilómetro.

World Racing Championship

PS / **Fecha de Salida:** Junio de 2000

Otro juego de carreras de puro estilo arcade, con 40 de los más lujosos coches del mundo, 23 pistas reales incluyendo Watkins Glen, Laguna Seca, Road America y Vancouver. Además tenemos todo un taller para configurar nuestro coche, con control de tracción, configuraciones recomendadas y ABS.

KEMCO

Quizás esta empresa no les suene muy conocida, pero ya lleva en la industria mucho tiempo, principalmente en el mercado japonés. Este año presenta un par de juegos como para ir teniendo en cuenta:

Top Gear: Dare Devil

PS2 / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Dare Devil es un arcade de carreras con armas, bombas y trampas para los adversarios mientras recorremos las ciudades de San Francisco, Londres y Tokio. El juego soporta hasta 8 jugadores haciendo uso del port USB de la PlayStation2. ¡Por lo que vimos va a ser una joyita!

Batman Beyond

PS, N64, GBC / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Este juego de acción está basado en la serie animada de Batman que actualmente se puede ver por el Canal Warner. El Guasón ha vuelto y Batman tendrá que impedir que destruya el Centro de Desarrollo Aeroespacial de Ciudad Gótica... toda una tarea para el encapuchado. Lo bueno es que no está el fiasco de Robin. ¡Odiamos a Robin!


HBO Boxing

Dino Crisis 2

ACCLAIM

HBO Boxing

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

¡Otro juego de boxeo! Sin duda que Ready To Rumble tiene que ver con que varias compañías se hayan interesado en competir con esta clase de género. Aquí, HBO es el principal sponsor. El título cuenta con famosos boxeadores en la lista de personajes: George Foreman, Roy Jones Jr., Michael Grant, Sugar Ray Robinson, Camacho, LaMotta, Duran, Hagler y Rocky Marciano. Además, por primera vez hay disponibles dos púgiles femeninas: Mia St. John y Bridget Riley. ¡Los rings son auténticas reproducciones de las arenas de los Casinos de Las Vegas y Atlantic City!

Vanishing Point

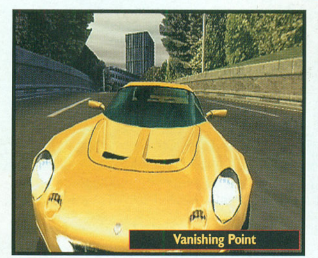
PS, DC / **Fecha de Salida:** Agosto de 2000

Este es un juego de carreras que combina la acción de los arcades con un modo de Stunt o piloto de pruebas para hacer slalom, saltos a gran altura y más, realizados con coches de lujo de conocidas empresas como BMW, Lotus, Audi, Alfa Romeo y varias más. A pesar de ser un arcade este juego cuenta con una dinámica de manejo muy bien realizada.

Re-Volt 2

PS / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

La segunda parte de juego de carreras de coches a control remotos, que ahora incluye botes, freno de mano, nuevas pistas inspiradas en películas, un editor de pistas y un modo de pruebas para hacer todo tipo de saltos y volteretas con nuestro vehículo.


Vanishing Point

Fur Fighters

DC / **Fecha de Salida:** Invierno de 2000

Este es un arcade donde los Fur Fighters son una fuerza de elite en una misión para rescatar a familias del malvado General Viggo y su legión de ositos Teddy.

ACCLAIM presentó además los siguientes títulos: **All Star Baseball 2001 (N64, GBC)**, **Supercross 2000 (PS, DC, N64)**, **Dave Mirra Freestyle BMX (PS)**, **ECW Anarchy Rulz (PS, DC)**, **Mary-Kate & Ashley's Magical Mystery Mall (PS)**, **McGrath Vs. Pastrana Motocross (PS) y NFL Quarterback Club 2001 (DC, N64)**. La compañía tiene además tres títulos para PlayStation2, de los cuales se destaca **Shadowman 2**, la continuación del fantástico arcade de plataformas, donde Mike LeRoi, alias Shadowman, enfrentará a un grupo de demonios que llevan el nombre de Grigori.

Luego tenemos un simulador de Surf, **Big Wave Surfing** y **Ferrari 360**, un juego de carreras con los conocidos coches de lujo, del cual probablemente surja otro título con el nombre tentativo de Ferrari Grand Prix. Todos estos juegos saldrán recién en 2001.



Dave Mirra Freestyle BMX


Fur Fighters

CAPCOM

Este año, Capcom tuvo una presencia bastante importante en la Expo y de hecho presentó un par de sorpresas que le pusieron los pelos de punta a más de uno, de manera que aquí pasamos a comentarles un poco todo lo que están preparando.

Dino Crisis 2

PS / **Fecha de Salida:** Octubre de 2000

Sin duda éste ha sido uno de los platos fuertes del show por parte de Capcom para PlayStation, ya que no muchos esperaban verlo tan pronto.

Dino Crisis 2 volverá a contar con la presencia de la querida Regina, que esta vez no estará sola ya que entre otras cosas vamos a poder seleccionar a un nuevo protagonista (un agente especial llamado Dylan).

A simple vista Dino Crisis 2 tiene una serie de importantes mejoras con respecto a su versión anterior y una de ellas es que ahora el personaje que elijamos podrá usar dos armas al mismo tiempo.

La aventura estará más orientada a la acción y les aseguramos que habrá bastante; por otro lado, a medida que vayamos eliminando distintos enemigos iremos ganando puntos de experiencia que tarde o temprano nos servirán para conseguir nuevas armas o algunos otros objetos útiles.

Otro detalle interesante es que a lo largo de la aventura tendremos que ir tomando decisiones que podrán modificar el desarrollo


Breath of Fire 4

del juego. Además de esto, los personajes podrán realizar una gama de acciones más amplias e incluso podrán usar equipos de buceo para sumergirse en peligrosos lagos o lugares inundados en busca de objetos importantes. Al parecer, según la historia, en esta oportunidad las investigaciones que estaba llevando adelante el Dr. Kirk con respecto a la tercera energía han caído en manos del gobierno. Todo comenzará en un complejo secreto ubicado en lo profundo de la jungla.

De la mano de Shinji Mikami, creador de esta serie y de los ya clásicos Resident Evil, el éxito de este nuevo capítulo de la saga Dino Crisis está prácticamente asegurado, así que estén atentos porque pronto habrá más novedades.

Breath Of Fire IV

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Aunque se hizo esperar más de la cuenta finalmente ya está casi lista la cuarta parte de la serie. Breath of Fire IV conservará muchos elementos característicos de la versión anterior, como por ejemplo la combinación entre personajes dibujados en 2D con escenarios hechos en 3D, aunque en este caso la animación será mucho más detallada.

Con un nuevo sistema de combate, combos y un montón de novedades, Capcom aseguró que esta nueva aventura RPG estará a la altura de los clásicos más exitosos del género... ¡Esperemos que así sea!

Mega Man Legends 2

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Después del poco éxito que su primera parte tuvo en el resto del mundo (no así en Japón, donde este personaje es muy popular), Capcom vuelve a probar suerte con la segunda parte de esta aventura, que además de gráficos mejorados (los estaba necesitando), contará con un universo que será dos o tres veces más grande que el de su antecesor, lo que dará lugar a una aventura de una magnitud considerablemente mayor. Entre algunas de sus novedades, Mega Man Legends 2 promete una mayor interacción con los escenarios y los habitantes de los distintos lugares que vayamos recorriendo a fin de crear una experiencia mucho más interesante.

Resident Evil ZERO

N64 / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Después de haberlo visto funcionando, realmente dudo que la exclusividad de este título para Nintendo 64 logre mantenerse por mucho tiempo, especialmente porque es lo que todo fanático de la saga ha estado esperando (además de Code Veronica, por supuesto).

Resident Evil ZERO narra lo sucedido antes de lo que pasó en el primer Resident Evil, por lo que aquí nos vamos a enterar de una vez por toda cuáles fueron los eventos que desencadenaron la tragedia que más adelante arrasaría con el pueblo de Racoon City.

La acción se desarrolla en Julio de 1998 (justo un día antes del comienzo de Resident Evil) en donde seis miembros del grupo especial S.T.A.R.S. son enviados a las montañas de Aklay, en las afueras de Racoon City, a investigar una serie de asesinatos con características bastante inusuales. En el grupo estarán Rebecca Chambers y Billy Coen, nuestros nuevos protagonistas.


Mega Man Legends 2


Street Fighter III: Third Strike

Resident Evil ZERO introduce un sistema de juego bastante novedoso que será conocido como "Zap". Gracias a él podremos jugar la aventura con dos personajes al mismo tiempo, sólo que deberemos usar uno a la vez. El novedoso sistema también nos permitirá cambiar de personaje cuando se nos dé la gana, con lo que podremos hacer que cada uno de ellos vaya por caminos diferentes o, en caso de que decidamos que ambos personajes sigan el mismo camino, tendremos que proteger al que no estemos usando, porque si uno de los dos muere el juego se dará por terminado.

Sencillamente, este nuevo RE es de lo mejor que se viera en N64 y realmente esperamos que pronto aparezcan versiones para otras máquinas, porque sería una verdadera pena que no todos podamos disfrutar de esta joyita.


Resident Evil ZERO

SNK vs CAPCOM: Millennium Fight 2000

DC / **Fecha de Salida:** Todavía no fue confirmada

Probablemente, éste sea el juego de pelea 2D más esperado de todos los tiempos. Desde sus primeros anuncios ha ido sufriendo algunos cambios, que según Capcom estarán destinados a convertirlo en algo realmente especial.

Entre algunas de las modificaciones se sabe que ahora los jugadores podrán seleccionar dos estilos de combate diferentes para cada personaje. El primero de estos estilos ("Capcom Groove") estará basado en la serie Alpha y tanto la barra de super combos como los movimientos especiales tendrán características similares a la de juegos como SF Alpha 3. El otro modo será el "SNK Groove", que como ya se imaginarán significa que los luchadores pelearán con características típicas de la serie King of Fighters, que entre otras cosas les permitirá hacer super combos más poderosos cuando les quede poca energía.


Resident Evil ZERO

Por otro lado, cada personaje tendrá un valor que determinará su fuerza. La máxima permitida para cada equipo será de 4 puntos, por lo que posiblemente habrá equipos que tengan más o menos miembros que otros.

Actualmente, SNK vs CAPCOM: Millennium Fight 2000 está sufriendo más cambios y su fecha de salida no fue confirmada, pero según algunos comentarios parece que estará listo antes de fin de año en sus versiones de Dreamcast y de salón, que al igual que en el caso de Marvel vs Capcom 2 y Power Stone 2, serán compatibles entre sí.

Street Fighter III: Third Strike

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

La tercera y posiblemente última versión de SF III como lo conocemos también será otro de los títulos que tendrá su versión americana antes de fin de año.

Con una calidad de animación impresionante y la espectacularidad a la que todos sus fanáticos ya están acostumbrados, éste título contará con una serie de nuevos personajes, escenarios y un par de sorpresas más.

LLEGARON LAS CARTAS EN ESPAÑOL DE



VENTAS POR MAYOR Y MENOR
BOOSTERS - ALBUMES
TODO EL MERCHANDISING



PLAYSTATION

TODO EN ACCESORIOS, LAS ULTIMAS NOVEDADES Y MUCHO MAS!!!

NINTENDO 64

TENEMOS LOS MEJORES JUEGOS



CLUB NINTENDO DEL USADO

Trae tu cartucho usado de Nintendo o Game Boy y te lo tomamos en parte de pago por otro



TENEMOS TODO PARA SEGA Y FAMILY!!!

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)



AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZ
ABIERTO DE LUNES A
E-MAIL: POWERON
NUEVA DIRECCION DE INTERN

Marvel vs Capcom 2

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

¡Buenas noticias para los fans de la serie Vs de Capcom! Parece que la versión americana de este verdadero clásico tendrá la misma cantidad de personajes que la versión de salón, ¡o sea más de 50!, con lo que automáticamente se convertirá en el juego de pelea con más personajes de toda la historia.

Si bien no se comentó si habrá algún otro cambio, con que lo dejen igual que la versión japonesa será más que suficiente para engancharnos por horas y horas, así que estén atentos porque se viene con todo.

Power Stone 2

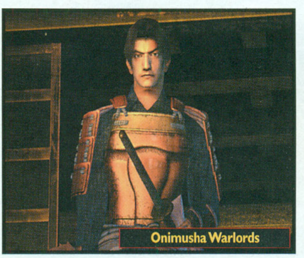
DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

¡Por fin vamos a poder entender lo que significan las distintas y variadas opciones de este espectacular arcade de pelea en 3D! Eso, sumado a la posibilidad de jugar de a cuatro al mismo tiempo, nos asegura que éste será otro de los grandes lanzamientos americanos del año. ¡Yipeee!

Spawn

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Actualmente, Spawn en su versión para salón está arrasando en todo el mundo y muy pronto podremos tenerlo en las pantallas de nuestras TV. Con unos gráficos y modelos tridimensionales más que impresionantes, Spawn tendrá un estilo similar al de juegos como Quake III Arena, sólo que aquí la acción se verá en tercera persona. ¡Entre otras cosas, Spawn nos dará la posibilidad de jugar con 3 personas más al mismo tiempo!


Onimusha Warlords

Onimusha: Warlords

PS2 / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Poco se sabía de este título hasta que se mostraron las primeras imágenes en la Expo, cosa que realmente logró captar nuestra atención.

Onimusha es una aventura de acción ambientada en el Japón del siglo XVI, en el que nuestro protagonista (un samurai muy pero muy pulenta) deberá rescatar a la hija del líder de uno de los clanes en disputa.

¡Técnicamente hablando, Onimusha es realmente sorprendente y según las especificaciones dadas a conocer por Capcom los personajes de este juego tendrán unos 10.000 polígonos cada uno, con lo cual la calidad gráfica será de película!

Una de las metas de Capcom para este juego es lograr que los personajes parezcan tener vida, y con ese fin usarán toda la potencia del "Emotion Engine" de la Play2 para lograr gestos y expresiones como nunca antes se han visto en una aventura de este tipo. También se está poniendo una atención muy especial en el diseño y armado de los escenarios para que Onimusha se convierta en una verdadera película interactiva.

¡Encima, parece que el guión fue escrito por la gente que estuvo a cargo del argumento de juegos como Resident Evil 2, lo que nos asegura una experiencia de aquellas!



Strider 2



Power Stone 2



Spawn

Resident Evil Survivor

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Conocido como Resident Evil: Gun Survivor en su versión japonesa, la única modificación que tendrá la versión americana de este juego con respecto a la original es que no tendrá soporte para que podamos jugarlo usando una pistola "Guncon" o similares.

Gracias a los problemas que hubo en Japón por lo bizarro e incómodo que resultaba jugarlo con este accesorio la gente de Capcom decidió eliminarlo y gracias a eso, la palabra Gun, también fue sacada del nombre.

Strider 2

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

En la sección Final Test del número 15 de Next Level hicimos una nota sobre la versión japonés de este juego y a decir verdad, la americana no tiene mucho más que ofrecer, por lo que no se están perdiendo nada maravilloso.

Street Fighter EX3

PS2 / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Realmente no se qué sentido tiene hacer una versión americana de un juego de medio pelo como éste, pero supongo que ante la escasez de juegos de pelea realmente grossos que hay en Play2, peor es nada ¿no?

Mega Man X5

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Y dale con Mega Man... en este caso, también se está preparando el lanzamiento de la versión americana de una nueva versión del conocido arcade de plataformas 2D, que tiene a Mega Man y a su amigo Zero como protagonistas y que promete acción y tiros a más no poder, manteniendo el clásico estilo que tantos éxitos le dio a esta saga.


Power Stone 2


SEGA


Mega Man 64

Mega Man 64

N64 / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

El universo de Mega Man, parece estar expandiéndose a pasos agigantados al punto tal de que el pequeño personaje azul se ha abierto camino hacia la Nintendo 64.

Este nuevo Mega Man no es otra cosa más que una versión mejorada de Mega Man Legends de Playstation, sólo que tiene algunos agregados como por ejemplo nuevos niveles, nuevos enemigos y algunos nuevos mini-juegos.

Más allá de eso el desarrollo del juego parece que no será muy diferente el de Play.

Mega Man X

GBC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Si señoras y señores, ni siquiera el Game Boy Color está a salvo de la repentina fiebre japonesa por Mega Man, por lo que dentro de poco tendrán al ilustre personaje en sus pantallas.


Cannon Spike



Este estudio fue el lugar elegido por Sony para hacer la presentación de PlayStation 2 en USA.

Mega Man X sigue el estilo del tradicional juego de acción, sólo que esta versión incluirá un par de nuevos personajes, nuevos enemigos finales y un par de sorpresas más.

Cannon Spike

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Cannon Spike es un juego de naves en el que podremos seleccionar diferentes personajes de otros conocidos juegos de esta compañía y a diferencia de la mayoría de los títulos de este estilo, aquí la acción se ve desde una perspectiva isométrica al mejor estilo del clásico Zaxxon.

Gun Birds 2

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Parece mentira que un juego como este haya logrado una versión americana pero así es... en fin... ¡qué mundo generoso!

Si quieren saber algo más sobre este arcade de naves, encontrarán un comentario de su versión japonesa en la sección Final Test del número 15 de Next Level.

SONY


Gran Turismo 2000

Gran Turismo 2000

PS2 / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

No cabe la menor duda de que hasta el momento éste es el juego más esperado de la Play2 y, si bien no pudo estar en la grilla de salida en el lanzamiento de la Play2 japonesa, Sony está haciendo hasta lo imposible por terminarlo para cuando la consola americana esté lista para largar (esperamos que esta vez lo saquen realmente completo).

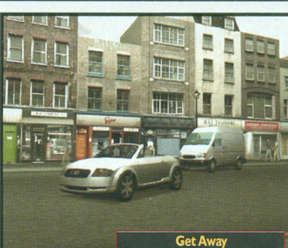
Como ya se podrán imaginar, GT2000 fue una de las grandes estrellas de la Expo y lo que se pudo ver es lo más aproximado a una versión final, así que ya pueden hacerse una idea del despliegue gráficos y de efectos, ¡de lo más zarpado que se pueda imaginar!

Dropship

PS2 / **Fecha de Salida:** Todavía no fue confirmada

Este proyecto tendrá una serie de características bastante particulares: pretende ser un simulador de combate espacial y un juego de estrategia en tiempo real al mimo tiempo.


Mega Man 64


Get Away



Formula One 2000

En Dropship tomaremos el rol de un piloto de una serie de sofisticados transportes de tropas. Nuestra misión será la de hacer que las unidades que nos asignen lleguen a destino.

Este juego también nos dará la posibilidad de interactuar con nuestras tropas una vez que hayan desembarcado, lo cual nos permitirá armar nuestras propias estrategias, todo esto en un impresionante mundo hecho en 3D con un nivel de detalle extremadamente elevado.

Get Away

PS2 / **Fecha de Salida:** Verano de 2001

Este juego vendría a ser una especie de Driver con algunos elementos tomados de Grand Theft Auto, ya que se supone que para cumplir con los trabajitos que nos encarguen podremos chorearnos el primer auto que veamos por ahí (habrá unos 50 diferentes, réplicas de modelos reales).

Nuestro protagonista será un chorro profesional que quiere reformarse y ganarse la vida como corresponde.


Wipeout Fusion


Dark Cloud

Pero -siempre hay un pero- para su desgracia un capo mafioso recontra-mega-grosso no tiene intenciones de prescindir de sus servicios y decide secuestrar a su hijo para persuadirlo. ¡De esta manera seremos introducidos nuevamente en un mundo en donde el curro y las balaceras son moneda corriente, todo esto con una ambientación de la caperuza!

Por ahora este título únicamente estará disponible en su versión europea.

Dark Cloud

PS2 / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Aunque su nombre no nos decía gran cosa, Dark Cloud es uno de los proyectos más ambiciosos exhibidos en la E3 por parte de Sony. Además de su compleja trama, sus excelentes gráficos, un sistema de combate que promete ser bastante novedoso y muchas otras cosas, este RPG tendrá un sistema llamado "Georama", que nos permitirá crear y modificar nuestros propios terrenos.

Este sistema agregará un importante elemento estratégico al juego, pero todavía no se sabe a ciencia cierta cómo se implementará. Igualmente hay que estar muy atentos a este título, porque puede llegar a ser una de las grandes sorpresas de este año.

This Is Football PS2

PS2 / **Fecha de Salida:** Verano de 2001

Aprovechado la pulenta de la Play2, la división europea de Sony está desarrollando un juego de fútbol que según ellos, dejará todo lo conocido por el suelo.

Con un nivel de detalle que nos secará hasta la última gota de baba a los millones de fanáticos de este deporte, y modelos que superarán los 3.000 polígonos cada uno, este juego promete ser lo más cercano a la realidad que se haya hecho en materia de juegos de fútbol.

Una de las novedades más llamativas que tendrá This Is Football PS2 es que contará con un modo especial llamado "Time Warp League" en el que teóricamente podremos jugar con los mejores equipos de los últimos 50 años... entre los que queremos creer estará por fin nuestra amada Selección.

Hasta el momento, el título sólo será distribuido en Europa, pero sinceramente dudamos si de resultar tan grosso como prometieron tarde mucho tiempo en llegar al resto del mundo.

Formula One 2000

PS2 / **Fecha de Salida:** Verano de 2001

Actualmente, la división inglesa de Psygnosis está trabajando en lo que será el primer título de esta categoría en Play2, que entre otras cosas tendrá todos los equipos, corredores y circuitos reales de la temporada más reciente de la fórmula 1.

Lejos de tratarse de un simple arcade, parece ser que Formula One 2000 será un simulador muy detallado, ideal para los que estaban esperando un juego de carreras en serio, por lo que podría llegar a ser una verdadera sorpresa cuando salga.

Algunos otros lanzamientos para la primavera de este año serán: **Spyro: Year of the Dragon, Crash Bash, Grind Session, Aladdin: Nashirra´s Revenge y Cool Boarders 2001** (todos PS). Y para el verano de 2000: **Spin - Sprint Car Racing, Drakan, Fantavision, Extermination y EVO Rally** (PS2).

Legend of Dragoon

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

A simple vista podría decirse que este juego es el hermano gemelo de Final Fantasy VIII, pero con la diferencia de que en este caso la ambientación es medieval.


¿Adivinen a quién estaba cocinando Sonic?


El Duke siempre está bien acompañado...

Parece mentira que Sony haya tomado "prestados" tantos elementos del sensacional éxito de Square (especialmente por el estilo de los combates), pero a pesar de todo parece que Legrnd of Dragoon será de lo mejorcito que veremos para Play este año así que estén atentos.

Wild Arms 2

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

La tan esperada continuación de este conocido RPG de Playstation ya está casi terminada y con un estilo y gráficos totalmente renovados, promete ser una aventura imperdible para los más fanáticos del género.

Wipeout Fusion

PS2 / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Uno de los juegos de carreras con ambientación futurista más conocidos de todos los tiempos, pronto llegará en su nueva y mejorada versión para Play2.

Exhibiendo escenarios con un sorprendente nivel de detalle y acompañado por efectos especiales de primera, Wipeout Fusion promete tener todo lo necesario y más, para convertirse en otro de los grandes favoritos para el lanzamiento de la versión americana de la nueva máquina de Sony.

THQ

Danger Girl

PS / Fecha de salida: Primavera de 2000

¡Un juego de acción al estilo Syphon Filter protagonizado por las más pulposas y violentas señoritas que el mundo de los comics haya creado en estos últimos tiempos, que además incluirá a los más conocidos personajes de la historieta junto con una nueva y misteriosa (N. de E: pulposa) protagonista que será exclusiva de la versión para PlayStation!

Summoner

PS2 / PC / Fecha de salida: Verano de 2001

Con algunos conceptos bastante originales y unos gráficos que son para caerse de panza, Summoner se perfila como una alucinante aventura, repleta de acción y detalles más que interesantes.


Spec Ops: Omega Squad

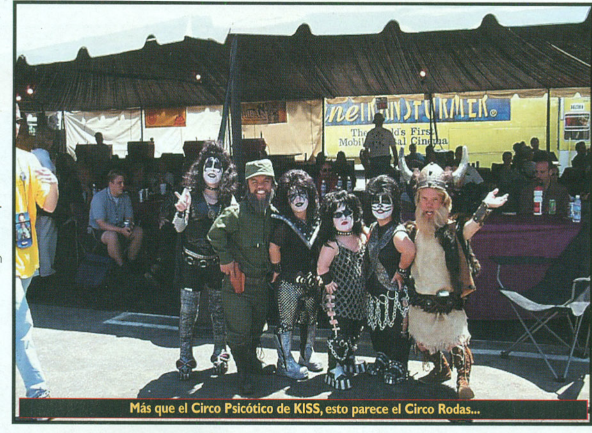
Evil Dead: Hail to the King

PS, DC / Fecha de salida: Primavera de 2000

Bruce Campbell vuelve a encarnar a Ash en una aventura de acción en el que despedazar zombies, mutantes y bichos raros será un trabajo a tiempo completo. Inspirado en las conocidas películas de la serie Evil Dead (conocidas como "Diabólico" y "Noche Alucinante" en nuestro país), este juego tendrá entre otras cosas algunos elementos bastante característicos de la serie Resident Evil, que sumados a la intensa acción que promete será algo muy interesante para los amantes del terror en estado puro.

También se presentaron estos títulos por parte de THQ: **T.J. Lavin´s Ultimate BMX (PS, GBC)**, **Championship Motocross 2001 (PS, GBC)**, **Scooby-Doo: Classic Creep Capers (PS, N64, GBC)** y **Aidyn Chronicles: The First Mage (N64)**.





Más que el Circo Psicótico de KISS, esto parece el Circo Rodas...

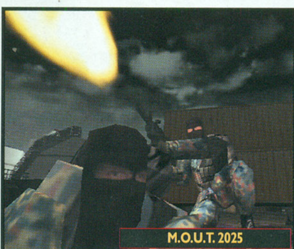
BANDAI

Gundam Wing: The Battle Master

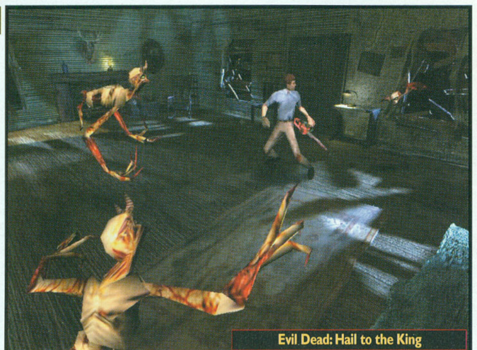
PS / **Fecha de Salida:** Verano de 2001

Basado en una de las más conocidas series japonesas de estos últimos tiempos, Gundam Wing: The Battlemaster es un juego de pelea en el que podremos combatir usando algunos personajes conocidos del animé junto con sus gigantescos


Summoner


M.O.U.T. 2025

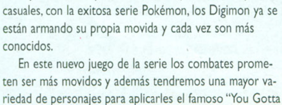

Quest of the Blade Masters


Evil Dead: Hail to the King

robots.

Digimon World 2

PS / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000



A pesar de compartir varias semejanzas, no muy casuales, con la exitosa serie Pokémon, los Digimon ya se están armando su propia movida y cada vez son más conocidos.

En este nuevo juego de la serie los combates prometen ser más movidos y además tendremos una mayor variedad de personajes para aplicarles el famoso "You Gotta Catch´em All"... (N.de E: ¡Esa frase es de Pokémon, so bestias!).

Además de estos juegos, Bandai se encuentra trabajando en otro título basado en la serie Gundam, que por ahora no tiene nombre y lo único que se sabe es que será para Play2.

RIPCORD

Quest of the Blade Masters

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Además de espectaculares gráficos y un guión de primera, este juego será la primera aventura de este tipo para Dreamcast que nos ofrecerá la opción de poder jugar a través de los servidores de SegaNet con hasta ocho personas al mismo tiempo, cosa que lo hace más que interesante.

M.O.U.T 2025

DC / **Fecha de Salida:** Primavera de 2000

Este título tiene rasgos bastante similares a los de Rainbow Six. Aquí seremos miembros de un grupo de operaciones especiales que lucha contra el terrorismo. Al parecer, las misiones estarán relacionadas entre sí, lo que dará pie para un argumento un poco más elaborado que el común de los juegos del género.

Algunos otros títulos desarrollados por Ripcord para Dreamcast son **Spec Ops: Omega Squad**, **Spec Ops: Platinum** y **Gorkamorka**. Todos ellos saldrán en el invierno.

NAMCO

Namco tiene una pequeña pero atractiva lista de juegos para este 2000. Los nostálgicos que posean una Dreamcast podrán disfrutar la serie **NAMCO**


Breakout

Galaga: Destination Earth

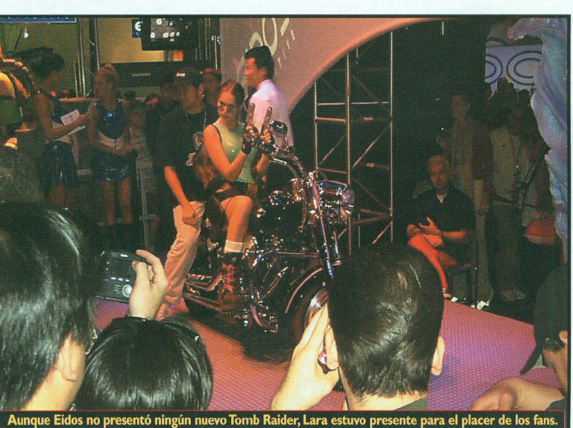
Museum, que ya está disponible para PlayStation, una nueva aventura en 3D llamada **Ms. Pac-Man Maze Madness (PS, DC, N64)**, un juego de carrera de Motos, **Moto GP (PS2)**, que saldrá a fin de año, otro "shooter" que hará las delicias de los poseedores de la Guncon: **Time Crisis: Proyect Titan (PS)**, **Mr. Driller (PS, DC, GBC)** que es un juego de ingenio parecido a Tetris y la versión en inglés del juego de aventuras **Dragon Valor (PS)**.

SOUTHPEAK

Southpeak se presentó con una modesta lista de juegos, algunos de los cuales ya vimos el año pasado y no han salido a la venta todavía, pero lo estarán durante este año. ¡Cuatro títulos para Nintendo 64: **Big Mountain 2000**, **Fighter Destiny 2**, **Mia Hamm Soccer 64**, **Rally Challenge 2000** y uno de PlayStation: **The Flintstones Bedrock Bowling**!

HASBRO

De la línea de Hasbro no hay mucho que decir. Son varios clásicos de los videos en nuevas versiones. Esta es la lista de títulos que presentaron en la E3 para PlayStation: **Galaga - Destination: Earth**, **Breakout**, **Tonka Space Station Adventure**, **Action Man: Mission Xtreme**, **Frogger 2**, **Nick Toons Racing**, **NASCAR Racers**, **NASCAR Heat**. ¡Finalmente, **Monopoly** para Nintendo 64 y **Worms Armageddon** y **Centipede** para Dreamcast!


Aunque Eidos no presentó ningún nuevo Tomb Raider, Lara estuvo presente para el placer de los fans.

Bien, hemos llegado al final de nuestro informe anual sobre los títulos presentados en la Electronic Entertainment Expo. Hay muchos otros títulos que no les hemos presentado ahora porque quisimos mostrarles sólo lo mejor a nuestro criterio. Sin embargo, hemos traído toneladas de material que iremos desarrollando a medida que haya sido procesado, de manera que leyendo Next Level se van a sentir los tipos y tipas más informados del mundo de los videojuegos.

Esperamos que hayan disfrutado tanto como nosotros con las novedades. ¡Nos vemos!

PlayStation

Army Men World War 41
Premier Manager 2000 44
Roadsters 42
Hot Shots Golf 2 43
Railroad Tycoon II 43
Street Sk8er 2 42
Hydro Thunder 41
Rally Masters 42
This Is Football 43
LMA Manager 41

Dreamcast

Plasma Sword 44
Sword of the Berserker 44
Super Euro Soccer 2000 45
Time Stalkers 45

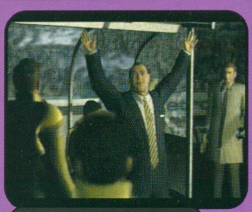
Neo Geo Pocket

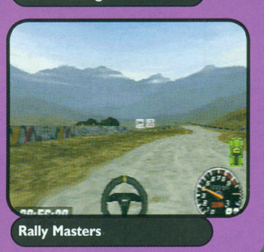
Bust-a-Move Pocket 45

PlayStation2

Tekken Tag Tournament 46

Lo mejor del mes


LMA Manager


Rally Masters

Los íconos de Next Level

PlayStation
- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE

Nintendo 64
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADORES

Dreamcast
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- BLOQUES DE MEM.
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) ¡Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) ¡Cuidado!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) ¡Corran!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

PlayStation

Army Men World War



Por Martín Varsano

Evidentemente y al igual que la gripe, la saga de los Army Men parece ser una plaga que no tiene fin y lo peor del caso es que siempre me los encajan a mi, así que quiero hacerle llegar mis súplicas a la gente de 3DO, para que pongan bajo tierra esta saga tan pedorra de una buena vez y para siempre.

La primera impresión que da este nuevo Army Men a los pocos segundos de estarlo jugando es la de ser una simple expansión de la versión anterior (Sarge´s Heroes) en lugar de ser un título nuevo.

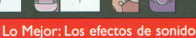
Al igual que en Sarge´s Heroes, la acción de este juego se ve desde una perspectiva en tercera persona, sólo que ahora los escenarios son un poco diferentes y la estructura de las misiones es bastante más cerrada y mediocre que antes.

Como si con esto no fuera suficiente, la dificultad de este juego es bastante más elevada que en el resto de los títulos de la serie, por lo que la única fórmula para alcanzar el éxito es probar una y otra y otra vez hasta que lo logremos encontrar la mejor forma de aprovecharnos de la inexistente inteligencia de los enemigos. En lo que se refiere a gráficos, lo más sorprendente es que parecería que la meta de este título fue la de hacer que Sarge´s Heroes parezca bueno, ya que los modelos son más poligonales y encima el juego suele tironear con bastante frecuencia, por lo que vuelvo a pedir... ¡basta de Army Men... BASTAAA!



Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.3do.com
Género: Acción / Arcades





Lo Mejor: Los efectos de sonido

Lo Peor: Estos juegos cada vez son más momia

47%

PlayStation

Hydro Thunder



Por Martín Varsano

Como nuestros fieles lectores seguramente sabrán, Hydro Thunder es un arcade de carreras de lanchas, que supo primero pasar por los arcades, para luego mutar en uno de los primeros títulos del género en la Dreamcast, con bastante buen resultado. Ahora es el turno de la PlayStation pero como, podrán imaginarse, en el paso algunas cosas quedaron en el camino.

Para comenzar, es sabido que la potencia de las dos consolas no es igual, pero este hecho parece no haber amedrentado a los desarrolladores (Midway), y pusieron todos los detalles que el juego lucía en sus dos versiones anteriores. Esto, obviamente, hace que en la Play la cosa se ponga bastante lenta, especialmente cuando lo jugamos de a dos. Para que se den una idea, este mismo problema se veía en su conversión a Dreamcast, así que se pueden imaginar lo que pasa con la Play...

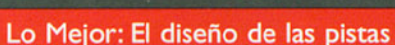
Por el otro lado, los gráficos cumplen, pero si lo comparamos con sus otras versiones, podremos ver que los efectos de transparencia del agua se han evaporado (mal chiste), aunque hay que reconocer que a esta altura a la vieja consola de Sony tampoco se le puede pedir demasiado.

Así y todo, si quieren hacerse unas carreritas acuáticas, el Hydro Thunder es una opción bastante decente.



Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Arcade carreras





Lo Mejor: El diseño de las pistas

Lo Peor: Con tanto detalle el juego se enlentece

69%

PlayStation

LMA Manager



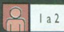
Por Marcelo Peñalver

Todos los argentinos amantes del fútbol llevamos un DT adentro, y Codemasters nos permite demostrar nuestros conocimientos tácticos y demás brindándonos el mejor simulador de manager para Play. En él, uno o dos jugadores pueden elegir entre participar en 'Full game' (juego completo, con final abierto) o elegir un 'Challenge' (Desafío) entre los diez disponibles (éstos van desde salvar a un equipo del descenso a ser el club goleador del torneo). Además de tratar de emular a Bianchi, al Tolo Gallego o al que prefaramos, es posible controlar las finanzas de la institución, la preparación física, el desarrollo del estadio, comprar y vender jugadores, etc., o contratar empleados para que lo hagan por nosotros.

La visualización del partido -el punto flojo de estos simuladores en general- es en 3D y dura 5 minutos, con posibilidad de acelerarlo. Un texto nos irá describiendo las acciones del encuentro y podremos hacer cambios tácticos en cualquier momento. Después del partido iremos a un estudio de TV, donde sabremos los resultados e incidencias de todos los partidos de la fecha. Pero lo mejor es que antes de dejar el estudio, tendremos la oportunidad de ver los momentos culminantes de nuestro encuentro, con animaciones muy bien logradas. Lo malo en LMA (y quizás para algunos demasiado malo) es que sólo se puede dirigir en las ligas inglesas y que el idioma usado es exclusivamente el inglés. Ahora bien, si pueden obviar lo anterior, encontrarán que LMA es el mejor en su género, por lo que hasta los amantes de los juegos de fútbol arcade, sin previa vocación de DT, deberían echarle una mirada.



Compañía / Distribución: Codemasters
Dirección de Internet: www.codemasters.com
Género: Manager de Fútbol





Lo Mejor: Las animaciones

Lo Peor: Se dirige sólo equipos ingleses

88%

PlayStation   

Roadsters



Por Diego "Jerry" Vitorero

En el año 1994, Titus lanzó al mercado Lamborguini American Challenge, un juego para PC en el que apostábamos una cierta cantidad de dinero por carrera, lo que nos permitía, saliendo entre los tres primeros, ganar más dinero para reparar el coche y así ser más competitivos en los niveles que se iban sucediendo.
Con una idea parecida aparece este arcade de autos de la misma compañía, que si bien tiene muchas más variantes que el anterior no deja de ser repetitivo y, a veces, aburrido. Aquí pueden ver los puntajes para PSX y Dreamcast.
La jugabilidad no es de lo mejor, los autos se tornan incontrolables aún en las curvas más fáciles. Derrapes permanentes y choques nunca están de más en la lucha por el podio. Visualmente cumple su función, buenos detalles gráficos como humo, polvo y los modelos de los vehículos le dan un punto a favor pero no calientan a nadie. Entre los modos de juego podemos empezar con una carrera rápida o una por tiempo, pero el más importante es el Roadster Trophy. Aquí comenzamos con una cierta cantidad de dinero que nos permite comprar un auto, apostar y actualizarlo para tener ventaja en los próximos niveles. Está dividido en etapas, las que nos vemos obligados a ganar para ir escalando posiciones y así pasar a la siguiente fase.
El sonido tampoco es de lo mejor, se torna insoportable escuchar el ruido a mosquito que produce una Lotus convertible, por citar un caso.
Roadsters es lo más parecido a cualquiera de la saga Need For Speed pero con algunas diferencias. Sin ir mas lejos, es uno de esos juegos capaces de desilusionarnos si no sabemos de qué se trata.



Compañía / Distribución: Titus
Dirección de Internet: www.titusgames.com
Género: Arcade de Autos


1 a 4 | 1 | 69%

Lo Mejor: Las variantes de juego.

Lo Peor: Sonido. Poca jugabilidad.

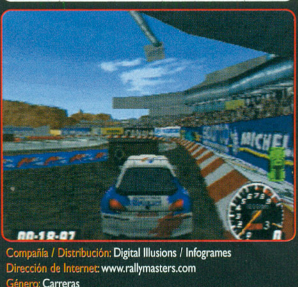
67%

Rally Masters



Por Martín Varsano

El rally es uno de los deportes más aclamados en toda Europa, y por eso no debemos extrañarnos que Rally Masters, de Infogrames, haya sido lanzado primeramente en ese continente con excelentes resultados, tanto para la Play como para PC.
Digital Illusions ha realizado un sensacional trabajo, sobre todo porque el juego tiene la opción de ser configurado en varios idiomas, entre los que se encuentra el español. Y la traducción no se resume solamente a los menúes, sino a toda la explicación de los torneos y las fichas técnicas de los mejores corredores de esta modalidad automovilística tan en boga.
A nivel gráfico, el juego cumple con honores ya que las texturas están bien realizadas (a excepción de los fondos) y la velocidad del título no decae en ningún momento, algo esencial para un arcade de carreras. Los modos de juego básicamente son tres: Championship, Challenge Cup y Trophy. Lo más novedoso es el segundo modo, que nos permite competir contra otro corredor que se encuentra separado de nosotros por una barrera, y la inclusión de la cámara en el interior del auto, con volante y todo. ¡Bien por DI!
Otro motivo para festejar es el replay, que sigue el proceso de la carrera de una manera sensacional, mostrándonos el daño que le propinamos al auto (con esa maldita costumbre de andar rebotando contra los laterales).
Así que ya saben, si gustan de este tipo de competencias, Rally Masters es una de las mejores opciones disponibles en la actualidad.



Compañía / Distribución: Digital Illusions / Infogrames
Dirección de Internet: www.rallymasters.com
Género: Carreras

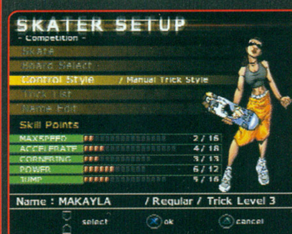

1 a 2 | 1

Lo Mejor: Demasiado para tan poco espacio.

Lo Peor: Los fondos, para decir algo.

90%

Street Sk8er 2



Por Diego "Jerry" Vitorero

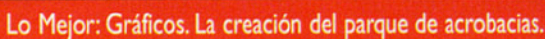
Para que no haya dudas al respecto: Street Sk8er 2 no es mejor que Tony Hawk Pro Skater (ningún juego de skate para PlayStation lo es; por lo menos hasta que salga Tony Hawk 2, pero esto ya es otro tema). Cara a cara con otros juegos de skateboarding como Thrasher, MTV Skater o el arriba mencionado, SS2 pierde algo de jugabilidad. Las combinaciones de botones para hacer las pruebas no tienen grandes secretos y con un poco de práctica en poco tiempo podremos dominar todas las proezas. Lleva muy poco tiempo tomarle la mano a los controles.
Nos atrevemos a decir que SS2 es otro clon. Parece la continuación de Street Sk8er ya que hay pocas diferencias con respecto a su predecesor. ¡Los gráficos son asombrosos! La única falla son los fondos, pero aun así es uno de los puntos fuertes del juego. En cuanto al sonido no hay mucho para decir, es bueno y punto; la música también es buena aunque puede llegar a saturarnos tanto rap y temas de género alternativo. En esta oportunidad, el menú principal cuenta con una opción que permite construir una sala de acrobacias para practicar antes de las competencias, seleccionamos los obstáculos a incluir (rampas, escalones, túneles) y ya estamos listos para comenzar con las piruetas.
Si bien no es el mejor juego en este género, tiene emoción y mucho vértigo, lo cual es bueno, mas tengan en cuenta que hay otros productos mejores que éste.



Compañía / Distribución: Microcabin / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.streetskater2.com
Género: Skateboarding


1 a 4 | 1

Lo Mejor: Gráficos. La creación del parque de acrobacias.

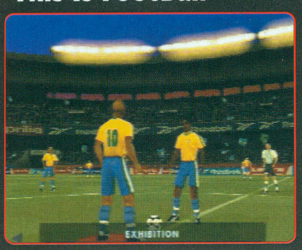


Lo Peor: Jugabilidad. Demasiado fácil.

75%

PlayStation 

This Is Football



Por Marcelo Peñalver

La apuesta de Sony al congestionado rubro de juegos de fútbol llevó dos años de elaboración, lo que se nota especialmente en la dinámica e inteligencia de los jugadores. Los movimientos son muy reales y con detalles de buen gusto, como puede ser un defensor levantando su brazo para reclamar un offside inexistente o un jugador lesionado caminando con dificultad e imposibilitado de correr con la pelota. Sin embargo, la calidad gráfica, sin ser un desastre, no es tan buena como en los últimos FIFA o Winning Eleven. Otro defecto es que el ritmo del partido se parece más al de un "picadito" que al de una final del mundo.
El juego cuenta con más de 230 equipos auténticos, con los nombres, aspectos y cualidades reales de sus respectivos jugadores. Incluye a todas las selecciones nacionales del mundo y a los equipos de los principales países de Europa (otra vez dejaron de lado a los clubes de América, lo que se puede remediar tomándonos el trabajo de editarlos). Además, los mejores estadios del planeta están presentes, respetados hasta en sus tribunas más pequeñas y carteles de publicidad rotativos. Se puede participar en más de 20 torneos, incluida la copa del mundo, campeonatos y ligas europeas, etc., pudiendo habilitar otros al ganar ciertas competencias con la dificultad ajustada a "World Class". Seguramente, se estarán preguntando si este juego puede pelearle a los consagrados del género. Mi opinión es que no, pero es una buena opción. A comparación de FIFA es un poco más real, pero las numerosas versiones de éste lo hicieron más completo. Por otro lado, los Winning Eleven continúan siendo "Intocables".



Compañía / Distribución: Team Soho / SCEI
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Simulador de fútbol

 1 a 2  1

Lo Mejor: Los movimientos y opciones

Lo Peor: Ritmo de juego un poco lento

76%

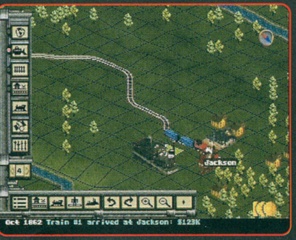
PlayStation 

Railroad Tycoon II



Por Maximiliano Ferzzola

Con el capitalismo como emblema, este Railroad Tycoon II nos pone en la piel de un importante hombre de negocios con la misión de evolucionar en el mundo de las finanzas y tratar de llenarnos los bolsillos regenteando una compañía ferroviaria. Pero no crean que es tan fácil como crear estaciones, tirar vías y llevar carga de un lado a otro, no. No solo debemos hacer todo eso, sino también ayudar a que la economía del país avance (al igual que la nuestra). Esto se logra invirtiendo capitales, ayudando a la comunicación entre zonas, comunicando recursos que se complementan, etc. Si bien este Railroad Tyconn II es una versión simplificada de la versión de PC, la gente de Take 2 Interactive ha hecho un buen trabajo en trasladar este complejo juego a la PlayStation. Los controles de la máquina de Sony no han sido pensados exactamente para este género, por lo tanto, ésta es una de las adversidades a superar por las empresas que deseen desarrollar juegos de este estilo. Y los muchachos de Take 2 Interactive lo han hecho bastante bien. Los gráficos son aceptables y el sonido apenas califica para un 5. Pero el resultado final es más que satisfactorio, tal vez sea por la gran cantidad de opciones que tenemos a disposición. Tenemos el modo Campaña que viene con escenarios preestablecidos y las misiones a completar en cada uno; el modo Escenario en que podemos elegir un escenario, lógica, una dificultad y una fecha específica; y, por último, el modo SandBox, que nos da la oportunidad de crear la compañía que siempre quisimos tener. Un buen juego para los que quieran sentirse en la cúspide del poder.



Compañía / Distribución: Take 2 Interactive
Dirección de Internet: www.take2games.com
Género: Estrategia

 1  1

Lo Mejor: La gran variedad de opciones

Lo Peor: El sonido

72%

PlayStation 

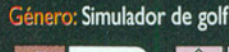
Hot Shots Golf 2



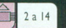
Por Maximiliano Ferzzola

Mi abuelo estaba aburrido y se puso a jugar al golf para ver que tal le salía. Mi primita no tenía nada que hacer así que lo acompañó y se puso a tirar un par de pelotas; el novio de mi hermana al ver que ella acompañaba a mi primita (y para no dejarla sola con tanto desconocido) también fue y todos empezaron a tirar a diestra y siniestra... ésa es la impresión que me da este Hot Shots Golf 2 de la gente de Sony. ¡Y por eso es tan divertido! Con jugadores que bien podrían ser nuestros parientes debemos meter la bola en la menor cantidad de tiros posibles en este simulador de Golf que combina la más seria de las estrategias con los más despampanantes personajes. La simplicidad es el elemento primordial en este Hot Shots Golf 2 que, mezclado con un correcto y gracioso apartado gráfico y una gran jugabilidad, logra un juego que no sólo agradará a los amantes del deporte del palo y la bola sino a cualquiera que tenga ganas de relajarse, tirar un par de pelotitas al aire, escuchar los pajaritos y el sonido del viento repiquetear entre las hojas... Muchos personajes a elegir, 7 cursos, varios modos de juego, deportistas secretos y la posibilidad de tener un campo de golf en nuestro living sin correr los muebles: un juego ideal para la familia. Para que el abuelo, la nieta, mi hermana, el novio de mi hermana, junto a la tía, los sobrinos y la demás fauna familiar se siente alrededor del sillón y disfruten una graciosa partida de golf.





Compañía / Distribución: Sony Computer Entertainment America
Dirección de Internet: www.playstation.com
Género: Simulador de golf

 1 a 4  2 a 14



Lo Mejor: Lo simple y divertido

Lo Peor: Ocupa demasiados blocks de memoria

75%

PlayStation 

Premier Manager 2000



Por Diego "Jerry" Vitorero

En un género poco popular como es el de los manager de fútbol para PlayStation, Infogrames se despacha con una destacable producción. Esta es la reivindicación de Premier Manager 99. La jugabilidad de PM2000 permanece casi intacta. La interface luce el mismo fácil acceso a cualquiera de las áreas para hacer los negocios. Realmente es muy cómodo manejar las finanzas, planificar la estrategia y experimentar con las opciones del equipo a liderar desde los menús desplegables que aparecen el parte superior de la pantalla. El juego incluye cinco nuevas ligas con sus más de 300 equipos de actualidad que nos permitirán tomar cartas en el asunto. Obviamente la Premier League Inglesa está incluida, aunque no estaría nada mal tomar el mando de las ligas de España, Italia, Francia o Alemania con dos sub-divisiones para cada país, excepto para la Inglesa que trae cuatro. Como si lo dicho fuera poco, la emoción se hace aún mayor sabiendo que hay miles de jugadores en la base de datos y que cada uno tiene su propio conjunto de atributos "fulbolísticos".
La última versión de Premier Manager es ultra realista. No solo nos permite manejar los aspectos más importantes de nuestros equipos favoritos sino que además es una opción más que interesante para los amantes del deporte más popular, que los hará vibrar al punto de sentirse como uno de los famosos DT de todo el mundo.



Compañía / Distribución: Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Manager de Fútbol

1 a 4 | 4

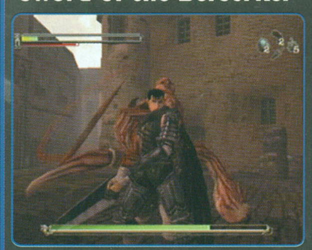
Lo Mejor: Interface. Opciones del juego.

Lo Peor: Cada save ocupa cinco bloques de memoria.

81%

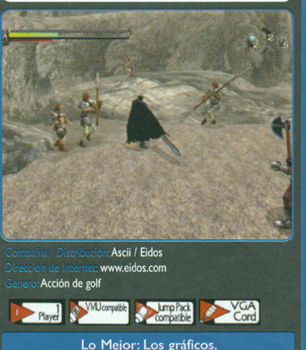
Dreamcast 

Sword of the Berserker



Por Santiago Videla

Basado en una serie que hace un par de años fue todo un éxito en Japón, este título usa a los personajes más importantes de este animé (sólo conocido por los más fanáticos), en un juego de acción que a pesar de tener varios detalles interesantes podría haber dado para hacer algo bastante más grosso.
Con una historia muy interesante, la simplicidad de los más tradicionales arcades de pelea y algunas dosis extra de sangre, la acción de este juego se resume a ir avanzando por cada nivel, despedazando interminables hordas de enemigos con nuestra gigantesca espada.
En lo que se refiere a gráficos, la calidad de Sword of the Berserker es realmente excelente y tanto los entornos como los personajes tienen un estilo muy parecido al del animé original, por otro lado la ambientación tampoco se queda atrás.
Si bien a simple vista este juego parece de lo mejor, sus creadores descuidaron un aspecto que sin duda influye (y mucho) en la jugabilidad y que es percisamente el manejo de las cámaras.
Sí señor, Sword of the Berserker tiene uno de los peores manejos de cámara que he visto desde que existen los juegos 3D, cosa que por momentos lo convierte en una experiencia extremadamente frustrante y a pesar de que la inteligencia inexistente de los enemigos hace que sea bastante accesible. Si bien a pesar de esto el juego sigue siendo bueno, les recomiendo que antes de decidirse traten de verlo aunque sea un poco.



Compañía / Distribución: Ascii / Eidos
Dirección de Internet: www.eidos.com
Género: Acción de golf

1 Player | VMU compatible | Jump Pack compatible | VGA Cord

Lo Mejor: Los gráficos.

Lo Peor: El manejo de la cámara.

71%

Dreamcast 

Plasma Sword



Por Santiago Videla

Al parecer, la gente de Capcom se ha decidido invadir la Dreamcast con sus juegos de pelea, pero creo que en vez de pensar en subir la cantidad sería mejor que se dedicaran un poco a aumentar la calidad, en especial si es que algún día tienen pensado acercarse a títulos de la calidad de Soul Calibur o Dead or Alive 2, cosa que por ahora veo bastante distante.
Después de habernos sorprendido con Marvel vs Capcom 2, los muchachos de la conocida firma ponja nos vuelven a bajonear con un juego de medio pelo, que debería haberse quedado en los arcades de salón. Plasma Sword es la segunda parte del no muy popular Star Gladiator, que como era de esperarse, además de sus gráficos levemente mejorados incluye algunos personajes nuevos, que no son la gran cosa.
Además del poco nivel de detalle de los modelos de los personajes, la gran mayoría de los escenarios son bastante básicos y muchos de ellos son excesivamente coloridos dándonos la idea de que estamos peleando en medio de un carnaval carioca.
En cuanto a la jugabilidad, tal vez este sea el punto más destacable de Plasma Sword, ya que es la misma que en cualquier otro juego de Capcom.
Ya es bien sabido, que los juegos de pelea en 3D no son el fuerte de Capcom y este tampoco es la excepción, así que a menos de que sean grandes fanáticos de la serie Star Gladiator, lo mejor es dejarlo pasar.



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade de pelea

1-2 Players | VMU compatible | Jump Pack compatible | Arcade Stick

Lo Mejor: La jugabilidad.

Lo Peor: Es bastante flojo.

54%

Dreamcast 

Time Stalkers



Por Rodolfo A. Laborde

Sword es un muchacho extremadamente hábil en el manejo de la espada y con un espíritu aventurero a más no poder. Pero lo que él no sabe es que su destino es resolver el gran misterio que se cierne sobre una dimensión caótica, donde distintas personas de diferentes épocas coexisten y el tiempo parece no ser el mismo que nosotros conocemos, o perecer en el intento. ¿Quieren que sea más claro? Sword tiene que devolver a la gente que va conociendo a sus respectivos mundos y en sus correspondientes épocas. Y parecerá muy simple pero en realidad no es tan así.

Otra característica muy interesante es que en Time Stalkers, uno de los primeros RPG que aparecen para la Dreamcast, tenemos la posibilidad de capturar a nuestros enemigos en algo muy parecido a las cápsulas para guardar los Pokémon y usarlos cuando se nos antoje como aliados (¡ojo! no es el caso de los bosses). Aparte de estos monstruos -alrededor de 73- vamos a conocer muchos personajes de otras dimensiones que también nos ayudarán en nuestra labor pero que nada tienen que ver con los bichos mencionados. Es decir, vamos a poder interactuar y ver cómo evolucionan alrededor de 80 criaturas, además de Sword, claro.

El juego cuenta además con una música muy buena, dungeons que pueden ser rotados 360 grados, una interface no muy fácil de utilizar pero con gran cantidad de opciones y varios minigames para el VMU. ¿Qué más se puede pedir?



Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com/timestalkers
Género: RPG

1 Player · VMU compatible · Jump Pack compatible

Lo Mejor: La cantidad y variedad de aliados.

Lo Peor: A veces es un poco monótono.

79%

Dreamcast 

Super Euro Soccer 2000

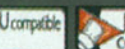


Por Diego "Jerry" Vitorero

En SES 2000 se pueden desarrollar hasta nueve tipos de juegos diferentes. Antes de intentar ganar una competición, si lo deseamos podemos acceder a una sesión de entrenamiento. Entre los equipos a elegir hay clubes y selecciones nacionales, aunque el juego no cuenta con las licencias oficiales, es decir que los nombres de los jugadores no son los reales; cambian algunas letras de los nombres originales de los jugadores. Entre las competiciones podemos elegir entre jugar un mundial, una liga de un país, un partido amistoso, un versus o personalizar a nuestro gusto un campeonato son los modos más importantes. Los gráficos del juego son pobres, el público que ambienta los estadios es de risa y las animaciones nada del otro mundo, es decir normalillo tirando a malo. Para ser un juego de fútbol es bastante jugable pero las continuas ralentizaciones durante los partidos amargan el juego. No hubiera estado de menos que los encuentros se desarrollaran a más velocidad. SES 2000 es un juego más de fútbol, no se destaca. Sobre todo por el hecho de ser uno de los primeros juego de fútbol en Dreamcast, la verdad es que nos esperábamos algo más. Da la impresión de que lo hubieran sacado con demasiada prisa. Esperemos que las compañías no se dediquen a sacar juegos por el simple hecho de que la gente los compre porque es lo único que hay por el momento. Menos mal que tiene algunos detalles copados. Si no fuese por eso, nosotros lo hubiésemos llamado Super Euro "Sucker" 2000.



Compañía / Distribución: Rage / Infogrames
Dirección de Internet: www.rage.co.uk
Género: Arcade de Fútbol

1-4 Players   Jump Pack compatible

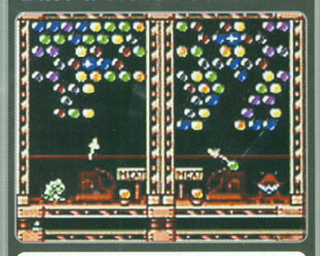
Lo Mejor: Opciones de juego.

Lo Peor: Se torna aburrido en poco tiempo.

71%

Neo Geo Pocket 

Bust-a-Move Pocket



Por Santiago Videla

Una de las títulos más recientes para la nueva consola portátil de SNK es esta versión de uno de los más tradicionales juegos de ingenio que hayan aparecido últimamente, como es Bust-a-Move, también conocido como Puzzle Bobble.

Esta versión es una réplica casi exacta del original, con la diferencia que aquí los escenarios no tienen ningún dibujo en el fondo, pero supongo que esto debe ser así para que tengamos una mejor visibilidad de cada puzzle y podamos jugar sin problemas, ya que a esta consola le resultaría bastante fácil incluir fondos en los escenarios.

Además de los conocidos modos "Puzzle" y "Vs-CPU" (en este modo competimos contra oponentes controlados por la máquina), también tenemos una nueva opción llamada "Survivor", en la que vamos a jugar en un nivel especial en el que constantemente van apareciendo nuevas burbujas: el objetivo de este modo es ver qué tanto somos capaces de aguantar.

Gráficamente, Bust-a-Move Pocket no es de lo más destacado en esta consola, pero como juego de ingenio es una muy buena opción para cualquiera que le gusten este tipo de juego.

El único problema que tiene es que si lo jugamos con poca luz podemos llegar a confundir los colores de algunas burbujas que más o menos se parecen (rojo, rosa, violeta, etc.)



Compañía / Distribución: Taito / SNK
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Ingenio

 1

Lo Mejor: Es muy adictivo.

Lo Peor: Jugarlo con poca luz.

30%

Tekken Tag Tournament

Por Santiago Videla

Después de haber visto lo que Namco fue capaz de hacer con Soul Calibur en Dreamcast, aquí en la editorial estabamos bastante ansiosos por ver qué tan lejos llegarían con un Tekken en la Play2, sobre todo porque en todas partes ya lo estaban anunciando como el éxito más grande de todos los tiempos.

Sinceramente no sé si es que vivimos en una dimensión paralela o es que en Japón y en otros lados la gente juega a cualquier cosa, porque les aseguro después de habernos colgado por un largo rato, todos los que por estos lugares nos castigamos a morir con Soul Calibur día a día y esperábamos sorprendernos con este juego, terminamos con una profunda decepción.

Pero seguramente se preguntarán ¿por qué?, si las imágenes prácticamente aseguraban que se trataría de un clásico de aquellos... bueno, aquí se los voy a explicar con lujo de detalles.

Lo que podría haber sido y no fue

En mi opinión, uno de los principales problemas de este juego es que a pesar de los impresionantes gráficos que tiene, el resto sigue siendo exactamente igual a los anteriores de manera que aunque tanto los escenarios como los personajes están hechos en 3D, la acción se desarrolla



prácticamente en 2D en todo momento.

Es muy probable que si ustedes son fanáticos de los Tekken y no les molesta ver más de lo mismo pero con gráficos más agradables, estén en desacuerdo con lo que digo, pero les aseguro que después de haber jugado a títulos como Soul Calibur o incluso Dead or Alive 2 esto es un verdadero bajón, sobre todo teniendo en cuenta que Namco se podría haber mandado algo infinitamente mejor.

Otro punto que me parece bastante flojo es que a pesar de que tenemos una buena variedad de personajes (unos 32 incluyendo los que están ocultos) sólo uno de ellos es nuevo y casualmente se trata del enemigo final.

Todos los demás simplemente son un rejunte con gráficos mejorados de los protagonistas de los Tekken 2 y 3 que ya todos conocemos bien.

La principal diferencia de este juego con respecto al resto de la serie es precisamente que en lugar de un sólo personaje tenemos que usar un equipo de 2 y si bien esto da pie para que armemos un par de tácticas algo más interesantes que lo de costumbre, tampoco es un agregado lo suficientemente llamativo.

De todos los puntos criticables que pudiera llegar a tener Tekken Tag Tournament, sin duda el que más me tiró el ánimo por el piso es el movimiento de muchos de los personajes ya que en varios casos suelen ser poco fluidos, por no decir paralíticos.

Pero a pesar de todo les aseguro que el peor palo de todos se lo merece la música, por ser lo más básico, repetitivo y molesto que me haya tocado escuchar en un juego de este tipo... gracias al cielo que hay una opción para apagarla.

En cuanto a opciones, podemos elegir los clásicos modos "Arcade", "Vs", "Team Match", "Survival" o "1 vs 1", pero digamos que no hay nada fuera de lo común, ya que opciones como el "Mission Mode" de Soul Calibur brillan por su ausencia.

Me parece que de más está decir que el punto más sobresaliente de este juego son sus gráficos, pero muy especialmente los de los escenarios, aquí tengo que reconocer que en muchos casos Namco se ha lucido con varios diseños que realmente son para quedarse babeando con la boca abierta de par en par.

En muchos lugares el juego utiliza superficies con relieve que se ven de la San Flauta, todo eso combinado con efectos especiales que generan una ambientación con un nivel de realismo sorprendente.

Por otro lado, en cada escenario podemos ver personas hechas en 3D yendo y viniendo de aquí para allá o parándose a ver la pelea y eso hace que los entornos se vean todavía más reales.

Los modelos de los personajes también son buenos, pero no se destacan tanto como los de los escenarios, de hecho creo que si se trata de compararlos con los de algún otro juego de este estilo en Play2, los de Dead or Alive 2 son muy superiores.

Aprovechando la calidad de los gráficos de Tekken Tag Tournament, Namco incluyó animaciones para los finales de cada personaje (cosa que no se ve muy a menudo en este tipo de juego) y aunque no son nada del otro mundo son un detalle bastante piola.

Personalmente creo que lo mejor que encontré en este juego es un modo especial llamado Tekken Bowl Tournament, que se habilita una vez que podamos seleccionar al personaje llamado True Ogre.

Este modo nada tiene que ver con un juego de pelea, sino que se trata de un juego de bowling en el que jugaremos por parejas usando los personajes que tengamos habilitados.

La verdad creo que para tratarse de un minijuego oculto, este jueguito de bolos nos enganchó más que el resto







del juego porque está muy bien hecho, pero de cualquier forma la diversión en este modo termina por agotarse rápidamente.

En conclusión, creo que es una lástima que una compañía con los antecedentes de Namco se haya mandado el gran moco de dejar al juego casi idéntico a su versión anterior y ni siquiera se haya calentado por agregarle algo más.

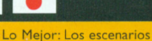
Después de haber visto esto, no me queda más que pensar que Soul Calibur es un juego que se adelantó a su tiempo, ya que por ahora nada de lo que se viene parece poder hacerle el aguante.

Realmente, reconozco que los Tekken nunca fueron mi pasión y por el único motivo que me colgué con éste, por algunas horas (además de los gráficos), es porque al jugarlo usando las guitarras de Guitar Freaks, hemos podido experimentar con técnicas hasta ahora desconocidas en el mundo de los juegos de pelea.

A pesar de que esta versión de Tekken Tag Tournament es japonesa, lo único que está en este ilegible idioma son los nombres de los movimientos especiales, lo cual no molesta mucho que digamos, de cualquier manera si ustedes están entre algunos de los felices poseedores de la nueva consola de Sony les recomiendo que se inclinen por Dead or Alive 2, porque aunque tenga menos personajes es bastante mejor.

Compañía / Distribución: Namco
Dirección de Internet: www.namco.com
Género: Arcade de pelea



Lo Mejor: Los escenarios

Lo Peor: No aporta nada novedoso

79%



ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

Más noticias sobre PlayStation3

Sony Computer Entertainment ha anunciado como fecha probable de lanzamiento de la tercera versión de la consola el invierno japonés de 2005. Al parecer, llegado ese día, seremos capaces de elegir entre dos clases de consolas PS3. Siguiendo el estilo del mercado de las PC, hemos de decidirnos entre una Play3 de alto rendimiento o una más simple y, por consiguiente, más barata y fácil de producir en masa.

La más simple de estas máquinas tendrá el mismo poder de procesamiento que la otra versión, pero carecerá de varios agregados no esenciales para jugar. En tanto, su hermana mayor, llamada provisoriamente High-End PlayStation3, estará equipada con un nuevo reproductor de DVD, un grabador digital de TV, conexión a Internet de gran ancho de banda y funciones similares a las de una computadora.

La versión Hig-End de la Play3 apunta al usuario acostumbrado a adquirir tecnología multimedia como reproductores de DVD y equipos de audio. Accediendo a una H-E Play3 tendrá a disposición un conjunto de electrodomésticos de alta potencia a un costo menor.

Pikachu tiene la culpa

Miren si los monstruitos de bolsillo despiertan pasión (aquí en la Editorial todos nos reíamos de Pokémon hasta que empezamos a jugar al juego de cartas coleccionables y hoy ya casi somos maestros entrenadores) que Harvey Flexman, un fanático inglesito coleccionista de Pokémon de ocho años de edad, se puso loco por adueñarse de una carta llamada Vaporeon. El pequeño salvaje ofreció a los potenciales vendedores de la ansiada carta, a través de un programa de intercambio en una radio FM, cosas tan queridas para sí mismo como sus juguetes preferidos, sus huevos de Pascuas (en Inglaterra parece que suelen guardar los huevos de chocolate, que tontos son) y... ¡a Mollie, su hermanita de diez meses! Por supuesto, Mollie está a salvo ya que el DJ de la emisora logró satisfacer a Harvey intercambiando una carta de Arcanine, de otro inglesito desesperado, por la de Vaporeon.
Pero resulta que la macana que se mandó Harvey hizo enfurecer a muchos padres, que asistieron impotentes a los ataques de llanto de cientos de chicos que no consiguieron las cartas que querían. Ya se dice que una liga de padres pretende controlar más de cerca a los simpáticos monstruitos de bolsillo.

Pikachu tiene la culpa siempre

En los Estados Unidos hay mucha desnutrición, pero no por pobres como en estas pampas, sino por consumir alimentos poco nutritivos, así que el gobierno tiene por costumbre impulsar el buen hábito alimenticio, por ejemplo, a través de su programa de Educación para el Consumo de Leche. Esta campaña en particular suele hacerse con ayuda de los famosos del espectáculo yanqui: últimamente, los cartones del preciado alimento líquido de la vaca estaban viniendo impresos con los rostros de los hermanos Hanson (yeech!) y de los Backstreet Boys (doble yeeech!).

Pero ahora fueron despedidos por un ratón amarillo cargado de electricidad, el omnipresente Pikachu, quien a partir de julio pondrá la caripela en los envases de leche. Todo esto, por supuesto, vendrá acompañado de un slogan que rezará: "Want to grow? Drinking milk helps your bones grow so you can evolve to the next level", es decir: "¿Querés crecer? Bebiendo leche ayudarás a tus huesos a crecer para que puedas evolucionar al próximo nivel". O sea, Pikachu quiere laburar aquí, en Next Level. ¡Atrás, desenchufen a la rata!

¡Hagamos juegos sin gastar mucho!

Varias compañías empiezan a mostrarse muy interesadas en las futuras consolas de Nintendo y Microsoft. Resulta que el costo de desarrollo de nuevos títulos en Dolphin y X-Box es un 50% menor que en el caso de PlayStation2, lo cual hace bailar los ojos en sus órbitas a los capos de las empresas.

De continuar esta tendencia, el mercado de los juegos nuevos de PlayStation2 podría verse en serios apuros. Si pensamos que programar para Dolphin y X-Box cuesta la mitad que para la consola de Sony, y que el desarrollo de cada juego implica una inversión que a veces llega al millón de dólares, el ahorro resulta más que considerable para las compañías, que ahora tendrán que decidir entre la popularidad de la consola de Sony contra las posibilidades de penetración en el mercado de las restantes máquinas.

Final Fantasy IX le tiene miedo a los dragones

La compañía Enix, desarrolladora del título Dragon Quest VII para PlayStation2, descubrió serios errores en la ejecución del juego. Al parecer, la salida del título será retrasada uno o dos meses mientras se trabaja para corregir los problemas.

El tema es que, según nos chimentó nuestro Informante Amarillo (recién repuesto de una fuerte gripe), los ejecutivos de Square temen que el retraso de Dragon Quest VII afecte las ventas de Final Fantasy IX para PlayStation, ya que ambos juegos saldrían al mismo tiempo. En consecuencia, miren ustedes, se corre un fuerte rumor acerca de que el lanzamiento de Final Fantasy IX, que como ya deben saber se encuentra previsto para este 19 de julio, sufriría un "retraso imprevisto" hasta tanto los potenciales compradores de Dragon Quest VII hayan adquirido el título y se encuentren dispuestos a gastar al mes siguiente unos cuantos Yens más en el RPG de Square.

Como es obvio, a nosotros esto no debería afectarnos, ya que la versión traducida al inglés no tendría razones para sufrir demoras... ¿o sí?

Don´t Shake Your Bon-Bon, Ricky!

Primero fue Guitar Freaks con el agregado de la guitarrita lo que cautivó al mundo, ahora es el hiper difícil DrumMania con su batería loca la que nos hace temblar. Pero ya se viene Samba do Amigo, un juego en el que hay que sacudir las maracas al ritmo de la salsa y el merengue. Por supuesto, nosotros en la Editorial ya nos compramos las guitarritas, la batería y convenientemente nos vamos a comprar las maracas y unas remeras de furiosos colores. Somos re-músicos, somos.

Samba do Amigo ya está en las máquinas de salón japonesas, donde causa furor (sabido es que los japoneses sienten una especial atracción por los ritmos latinos), sobre todo gracias a dos temas de Ricky Martin (yeeech!), Cup of Life (el del Mundial, ¿se acuerdan?) y Livin´ la Vida Loca. Los japoneses sacuden maracas y mueven el culito a todo trapo en los salones de videojuegos, pero hay malas noticias para los usuarios de Dreamcast que esperan con ansias este título: Sega no cree que podrá conseguir a tiempo la licencia de estos temas musicales para poder incluirlos en la versión para Dreamcast, por lo que Ricky no estaría presente (yipe!). Peor todavía, Sega no está segura de poder implementar los temas una vez que Samba do Amigo esté a la venta.

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY™

Por Santiago Videla

Es casi seguro que si le dieron la oportunidad a este nuevo superclásico de Square, ya se hayan quedado enganchados a más no poder, así que aquí les va la segunda y última parte de la guía de este verdadero juegazo.

10- De regreso a las profundidades

Con Rosencrantz fuera de combate tendrán el camino libre para seguir adelante, al cruzar la puerta de salida del patio llegarán a otra sección de la ciudad.

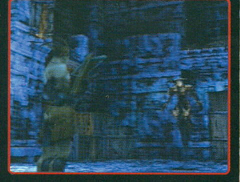
Lo que tienen que hacer en este lugar es explorar cada sector cuidadosamente y les recomiendo revisar el mapa de vez en cuando, porque para alcanzar algunos de los accesos más importantes tendrán que treparse por las paredes de ciertas casas, ya que de otra forma no podrán salir de aquí.

Atravesando una de las casas de este lugar llegarán a una puerta cerrada con un sello ("**Mandrake Sigil**"), pero como ustedes se lo quitaron a uno de los enemigos principales que ya derrotaron podrán abrirla sin problemas y por ahí bajarán a una nueva sección del sector subterráneo de la ciudad.

Tan pronto como avancen un poco por los pasillos de este lugar se les aparecerá una criatura llamada...

Dark Elemental

Este bicho ataca únicamente usando poderes de la oscuridad y mientras más lejos estén de él, más poderosa será la magia que usará, así que póngansele bien cerca tan pronto como puedan, porque de ese modo no usará sus poderes más fuertes, por miedo a dañarse a sí mismo también.



A pesar de que no los pueda atacar con todo su poder, este enemigo sigue siendo peligrosso y la mejor forma de mantenerlo bajo control es atacándolo a la cabeza, con combos de por lo menos 10 golpes, para eso les recomiendo usar siempre la ballesta y les conviene aprender a bajarlo lo más rápido posible, porque de aquí en adelante esta criatura vendrá de vez en cuando como un enemigo común, pero usará los mismos poderes que ésta.

Cuando tengan el camino despejado vuelvan a mirar el mapa y revisen a fondo todas las habitaciones que no hayan explorado en este sector.

Una de las puertas que encontrarán aquí los llevará a un nuevo nivel de las minas abandonadas, pero antes de entrar ahí les conviene terminar de explorar este sector de la ciudad subterránea.

Cuando estén listos, bajen a las minas y avancen con cuidado, porque los enemigos de este lugar son muy duros, silencien a los que usen magia (en especial a unas pequeñas gárgolas llamadas "**Imp**").

En una de las habitaciones de este nivel se encontrarán con dos de estos "Imp" acompañados por un lagarto rojo, después de liquidarlos tendrán que trepar por las paredes hasta llegar a un nuevo "**Save Point**".

En el cuarto que sigue los espera otro enorme dragón y aunque tiene un poco más de aguante que los otros, podrán eliminarlo sin problemas usando las mismas tácticas que con el resto de los dragones.

Tan pronto como terminen con este obstáculo sigan adelante y justo en donde está el siguiente "**Save Point**" se encontrarán con una armadura similar a "**Dullahan**", pero a esta podrán silenciarla sin problemas, para evitar que use su molesta magia.

En esta habitación también encontrarán una salida que los llevará de vuelta a la superficie y no se preocupen por el cofre que está del otro lado del río, porque hasta que no terminen el juego una vez no podrán alcanzarlo.

11- Hora de reabastecerse

Esta sección de la ciudad no es muy grande que digamos pero está infestada por molestos soldados que tienen la mala costumbre de usar magia, así que como ya se imaginarán, el silencio es salud... especialmente para ustedes.

En este lugar también hay dos "**Workshops**" y en uno de ellos podrán combinar casi todos los materiales que tienen (este Workshop se llama "**Junction**")

Si revisaron con cuidado los niveles anteriores entonces es muy posible que en el inventario tengan una nueva clase de flechas para la ballesta ("**Steel Bolts**"), si las tienen entonces empiecen por desarmar la ballesta que estuvieron usando hasta ahora (opción "**Disassemble**") y luego combínenla con estas flechas, con la opción "**Assemble Weapons**".

Antes de seguir, no se olviden de reparar las armas y aprovechen para guardar en el cofre especial cualquier objeto que tengan de más, especialmente las armas y las armaduras.



Junto a uno de los "Workshops" de este lugar hay una pared que está lo suficientemente baja como para que puedan treparse. Cuando la encuentren súbanse y avancen hasta llegar a una puerta que los llevará una vez más hacia el nivel subterráneo de Leá Monde ("**Undercity East**").

12- La cosa se complica

Antes de mandarse a este nivel asegúrense de estar con las pilas bien cargadas, porque aquí los esperan algunos combates bastante fieros uno tras otro.

Los enemigos más comunes de este sector son unas pequeñas muñequitas que se pondrán a practicar magia ni bien los vean, por lo que tendrán que silenciarlas lo más rápido posible. Al avanzar a la siguiente habitación tendrán que enfrentarse con el primer gran problema de este nivel.

Harpy

Este extraño pájaro con una cabeza en el pecho no parece una amenaza, pero si lo dejan atacar se darán cuenta de lo peligrosso que es.

El principal ataque de este bicho es un hechizo llamado "**Banish**" y si se los llega a lanzar exitosamente, los mandará al más allá de un sólo saque.

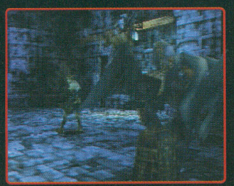
Al ser atacados con este hechizo también tendrán la posibilidad de zafar sin recibir ningún daño, pero no vale la pena arriesgarse a que esto pase y de más está decir que la mejor forma de evitarlo es haciendo combos largos.

Manténganse lejos de este pájaro y tírenle con la ballesta a la cabeza o al cuerpo. Afortunadamente no es muy duro y no ataca con mucha frecuencia, pero igualmente no se confíen.

Una vez despachado el pajarito sigan adelante con cuidado, porque tan pronto como salgan se van a topar con un nuevo inconveniente.

Lich

Este enemigo es un poco más blando que el pájaro que acaban de liquidar, pero el poder de su magia es realmente devastador y a pesar de que no los eliminará de una, con tan solo un ataque es capaz de dejarlos prácticamente en coma.



Lich es un poco más rápido que Harpy, por lo que tendrán que darle duro e intentar matarlo antes de que empiece a atacar.

Los puntos más débiles de este personaje son el cuerpo y la cabeza (usen la ballesta) y cuando logren terminar con él, aprenderán una nueva habilidad llamada "**Teleportation**", que más adelante les voy a explicar cómo usarla.

Muerto el mago vean el mapa y vayan hacia las habitaciones que todavía no exploraron, mucho cuidado de aquí en más, porque el pájaro que liquidaron hace unos momentos ("Harpy"), ahora vendrá como un enemigo común.

Desafortunadamente hay más malas noticias, ya un par de habitaciones más adelante, Lich también empezará a venir como un enemigo común y encima estará acompañado, por lo que les recomiendo que cada vez que lo vean, primero traten de deshacerse de él lo antes posible y luego se ocupen de sus amigos.

En la habitación en la que está el segundo Lich (junto con dos muñecas), hay un cofre que tiene la llave que están necesitando ("**Iron Key**"), agárrenla y vean el mapa otra vez, para ubicar la puerta de ese nivel que está cerrada con esta llave (muevan el selector por las distintas habitaciones usando **L1** y **L2** mientras están en el mapa principal).

Tengan en cuenta que siempre que estén en un nivel en el que haya puertas cerradas y ustedes tengan lo que se necesita para abrirlas, al entrar al mapa principal verán que junto a las puertas que pueden ser abiertas aparecerá una aclaración que dirá "**Unlockable**".

Antes de seguir, traten de usar los nuevos "**Grimoires**" que tengan en el inventario, porque uno de ellos contiene un hechizo llamado "**Disenchant**". Este hechizo anula los efectos del próximo ataque mágico que les tiren y se mantiene activo por un buen rato, lo que lo convierte en la protección ideal para enfrentarse con un Harpy o un Lich, así que ténganlo muy en cuenta.

Crucen por la puerta que estaba cerrada con la "**Iron Key**" y poco después serán atacados por...

Nightstalker

Esta armadura es similar a Dullahan, con la excepción de que posee defensas contra los ataques con "Chain Abilities", por lo que será más difícil pegarle.



El mejor lugar para atacarlo es el "**Abdomen**" y si tienen el hechizo "**Disenchant**", úsenlo por si acaso.

Nightstalker suele bloquear bien los ataques normales, pero podrán dañarlo si usan el movimiento "**Instill**", junto con los combos.

Luego de esto revisen las habitaciones que queden hasta que encuentren otro cofre y ahí podrán agarrar la llave que necesitan para salir de ese lugar, ahora vayan hacia la única puerta cerrada que queda (va hacia "**City Walls North**").

*Ahora es mi turno de explicarles para qué catzo sirve la dichosa habilidad llamada "**Teleportation**", que consiguieron después de derrotar a Lich hace unos momentos.*

*A partir de ahora, cada vez que estén parados sobre un "**Save Point**" y entren en la opción "**Magic**" del menú principal, verán que al final de la lista aparece la opción "**Teleportation**".*

Con esta opción, podrán viajar entre los distintos "Save Points", por los que ya hayan pasado y una vez que los seleccionen, podrán ver un listado de los lugares a los que pueden llegar.

*Debajo del nombre de cada lugar figura la cantidad de magia ("**MP**"), que necesitarán para transportarse hasta ahí y mientras más lejos quieran ir, más magia gastarán. Para transportarse sólo basta con elegir el destino y listo.*

13- Abriendo camino

Ahora tomen la salida del sector subterráneo, que va hacia "**City Walls North**" y vayan hasta el primer "**Save Point**" que encuentren.

Aprovechen para grabar y ahora es el momento de poner en práctica la nueva habilidad de Ashley para transportarse de un lugar a otro.

Entren al menú de "**Magic**" y seleccionen a opción "**Teleportation**" tal y como lo explicó el amigo Hardin, busquen en la lista un lugar llamado "**The Sunless Way**" y vayan hacia allá; en caso de que no puedan llegar de una, vayan al lugar de la lista que esté más cerca de ahí, luego esperen a que la magia se recargue y vuelvan a transportarse.

Al llegar a este lugar, lo primero que tienen que hacer es entrar al mapa rincipal y mover el selector (con **L1** o **R1**) por las distintas habitaciones hasta encontrar las que tienen puertas cerradas con la "**Iron Key**", que ahora deben tener la aclaración que dice "**Unlockable**", o sea que podrán abrirlas sin ningún inconveniente.



Cerca de donde está el "Save Point" al que acaban de llegar ("The Sunless Way") hay una habitación en la que encontrarán un Lich acompañado por dos esqueletos, elimínenlos y agarren todo lo que tiene el cofre que está ahí (no se olviden de un objeto llamado "**Clematis Sigil**").



Por una de las puertas de este nivel, que estaban cerradas con la "Iron Key" podrán bajar hasta una habitación en la que tendrán que pelear contra una criatura que usa poderes basados en el agua ("**Water Elemental**").

Este bicho se cubre bastante bien, al igual que Nightstalker y su punto más vulnerable es el cuerpo, cuando lo derroten agarren todo lo que tiene y vuelvan al "Save Point" más cercano.

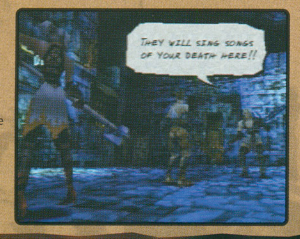
Una vez ahí, transpórtense hacia "**Warrior's Rest**", reparen sus armas en el Workshop que está ahí cerca, esperen a que se recargue la magia y transpórtense una vez más hacia "**Kesch Bridge**".

Cuando lleguen, métanse por una puerta que está sobre una pequeña escalera (va hacia "**City Walls North**"), luego vean el mapa y vayan hacia la habitación en la que hay una puerta cerrada con el "**Clematis Sigil**".

En la habitación que está tras esa puerta los espera un "Dark Elemental" y luego de destruírlo tendrán acceso a otra de las secciones del nivel subterráneo de la ciudad.

14- Una misteriosa aparición

En este nuevo sector subterráneo avancen un par de pantallas hasta que se encuentren con un Lich acompañado por dos muñecas, después de que los despachen examinen el cofre que está ahí (¡ojo que hay una trampa frente al cofre!) y agarren todo lo que encuentren (incluyendo el "**Aster Sigil**").



Cuando lo tengan vuelvan al "Save Point", porque es hora de regresar a "**The Sunless Way**".

Al intentar salir se encontrarán con una minita y un guerrero, que están revisando un cadáver y los perseguirán, Ashley volverá al cuarto anterior y ahí los estará esperando la feliz pareja ("**Tieger** y **Nissa**").

Para pelear contra ellos, ataquen únicamente al guerrero usando la ballesta y atacándolo al cuerpo, usen el hechizo "**Disenchant**", para estar protegidos en caso de que a Nissa se le ocurra hacer de las suyas y cuando derroten a Tieger ambos escaparán.

Ahora salgan y cuando lo hagan verán que el cadáver que Tieger y Nisa examinaban es nada menos que **Grissom**, que ha vuelto, sólo que parece estar convirtiéndose en un muerto viviente.

En ese momento Grissom escuchará unas misteriosas voces que le dicen que mate a sus amigos y luego escapará, dejándoles el camino libre, así que vuelvan al "**Save Point**" y transpórtense hacia "**The Sunless Way**" de nuevo.

15- La llave

De vuelta en "The Sunless Way" vean el mapa y busquen la puerta que va hacia un lugar llamado "**Limestone Quarry**" (por donde estaba el "**Water Elemental**"). Al entrar, verán una secuencia en la que se ve a Romeo y los suyos yendo hacia la gran catedral.

Avancen por los túneles de este lugar y en algunos sectores de aquí, verán dos nuevas clases de bloques, que podrán agarrar. Estos bloques tienen la particularidad de estar magnetizados (hay bloques rojos y azules) y si ponen dos bloques del mismo color uno encima de otro, lo que sucederá es que se van a repeler entre sí y el que esté arriba quedará flotando un espacio por encima del de abajo, dándoles la altura necesaria para alcanzar lugares de difícil acceso.

Si llegan a apilar dos bloques de distinto color, lo que sucederá es que quedarán pegados y no podrán volver a separarlos.



Antes de mandarse por los lugares en donde tienen que apilar cajas les recomiendo que revisen bien el resto de las habitaciones hasta que en una de ellas encuentren un cofre con una nueva base para la ballesta ("**Cranequin**"), cuando la encuentren, vayan hacia un "Save Point" y transpórtense hacia un "Workshop" llamado "**Junction**" (cualquier nombre de la lista de destinos que lleve la indicación "**WS**" al lado es un "Workshop").

Una vez allí desarmen la ballesta que están usando, vayan a la opción "**Assemble Weapons**" y armen una nueva usando el "**Cranequin**" y las "**Steel Bolts**" y conseguirán una ballesta más poderosa y con más alcance, eso sí, ni se les ocurra combinar las bases de las dos ballestas, porque el resultado no será tan bueno.

Cuando tengan la nueva ballesta lista transpórtense de vuelta hacia el lugar llamado "**Way Down**", desde ahí revisen las habitaciones que les quedaron pendientes, apilen las cajas que sean necesarias para alcanzar las salidas más elevadas y antes de lo que se imaginan se encontrarán con el primer guardián de este nivel.

Ogre Lord

Hantes de intentar atacar a este bicho es indispensable que usen el hechizo "**Disenchant**", porque están ante un poderoso mago capaz de enviarlos a la pantalla de Game Over de un solo saque.

Tan pronto como usen este hechizo corran hacia el monstruo y traten de mantenerse cerca de él en todo momento, porque de esa forma no podrá usar su magia más poderosa. Mientras tanto usen la ballesta con los movimientos que ya conocen para estos casos y apúntenle al cuerpo.



Con el Ogre Lord fuera de combate podrán seguir adelante, pero con cuidado, porque de aquí en más las criaturas como Ogre o Dullahan van a venir como si fueran enemigos comunes.

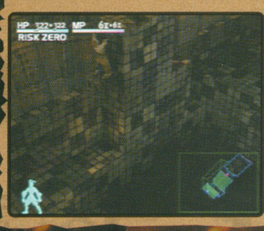
Unas habitaciones más adelante llegarán a un lugar en el que verán dos piedras blancas, que tienen números encima, ese número indica la cantidad de veces que pueden empujarlas antes de que desaparezcan y la primera vez que las vean sólo estarán para confundirlos, ya que para pasar del otro lado sólo tendrán que destruir un par de cajas con la nueva ballesta y saltar al otro lado (sin el arma).

Cuando tengan que hacer saltos más largos, como en esta habitación, intenten cambiar el ángulo de la cámara para medir mejor la distancia.

Más adelante van a tener que pelear con un nuevo dragón, que obviamente será más duro que sus primos, pero podrán eliminarlo sin muchas complicaciones si hacen lo mismo que en los otros casos.

Al seguir avanzando se encontrarán con un nuevo puzzle de cajas y lo que tendrán que hacer es acomodarlas de forma tal que puedan empujar la caja marrón, para que quede justo enfrente de la salida y puedan subirse a ella para saltar hacia la salida.

Más adelante verán a Romeo interrogando a Hardin, porque quiere saber cuál es la llave para tener acceso al enorme poder de la ciudad. Haciéndole creer que



es Sydney, Romeo hace hablar a Hardin y luego de oir la leyenda que él le cuenta, descubre que el tatuaje que Sydney lleva en la espalda es la preciada llave que está buscando. Por último verán a Sydney y Rosencrantz discutiendo, porque parece que Sydney está considerando el hecho de que Adshley pueda llegar a convertirse en el heredero de este poder.

Luego de esa secuencia llegarán a una habitación en la que hay un enorme pozo y del otro lado un nuevo "Save Point", lo que tienen que hacer para llegar al otro lado es saltar hasta que puedan treparse por la pared que está del lado izquierdo de la habitación y así llegar hasta el "Save Point".

Tengan en cuenta que este salto es bastante garca, ya que tendrán que hacerlo muy justo y en caso de que se cansen de intentarlo de la forma "legal", pueden usar un objeto llamado "**Faerie Wing**", que les dará más velocidad por algunos segundos y de esa forma lograrán saltar más lejos.

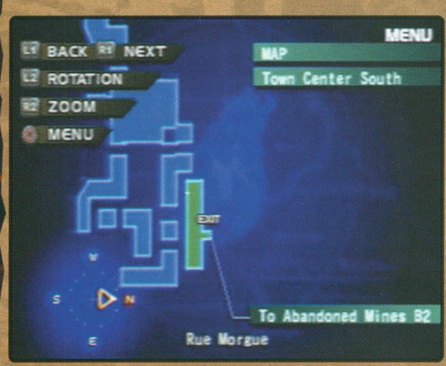
Si no tienen este objeto, transpórtense hacia cualquier lugar que esté en el bosque ("**Snowfly Forest**") y maten algunos de los pequeños reptiles y pájaros que hay por ahí hasta que lo consigan. Cuando logren cruzar el pozo, aprovechen para grabar y transpórtense hacia un lugar que se llama "**Bandit´s Hollow**".

16- Un paso atrás

Ahora es el momento de volver un poco hacia atrás, para agarrar algunos objetos a los que antes no podían llegar.

Tan pronto como lleguen al "Save Point" de "**Bandit´s Hollow**" revisen el mapa, porque ahora podrán usar la "**Iron Key**", para abrir una de las tres puertas que están en esa habitación.

En su interior encontrarán un cofre con algunos objetos que más adelante les pueden servir, cuando hayan agarrado todo vuelvan al "Save Point" y el próximo destino que tendrán que visitar es "**Valdiman Gates**" o cualquiera que esté en el sector Sur del pueblo ("Town Center South"). Aquí tendrán que ir hacia la otra entrada del sector de las minas abandonadas ("**Abandoned Mines B2**"), en la imagen que sigue pueden ver su ubicación y para llegar tendrán que ir por los techos de algunas casas, así que esté atentos.



Usen esta entrada para bajar a las minas y avancen hasta llegar a un nuevo "Save Point" y no dejen de grabar, porque un poco más adelante van a encontrarse con una criatura que a pesar de su débil apariencia puede llegar a ser un verdadero problema si es que le dan la oportunidad.

Eliminado este problema sigan adelante hasta que encuentren otro "Save Point", en la habitación que sigue verán un mensaje que les dirá que se ha abierto una puerta a lo lejos y aparecerá un contador que les dará dos minutos y medio para encontrar la salida antes de que se cierre.



La salida de este lugar los llevará directo al "Save Point" de "**Bandit´s Hollow**", así que les recomiendo que no se preocupen por el límite de tiempo ya que no les servirá de nada llegar a esa salida, en lugar de eso les sugiero que se dediquen a explorar lo mejor posible este sector, porque encontrarán un par de objetos útiles y tengan cuidado con los enemigos, porque suelen pegar bastante duro (no olviden silenciar a los magos).

De todas formas, traten de no perder demasiado tiempo en cada habitación, porque cuando el tiempo termine serán llevados automáticamente hasta el "Save Point", que estaba antes de entrar ahí.

En este nivel también encontrarán un par de habitaciones en las que tendrán que buscar la forma de llegar al otro lado, ya sea apilando cajas o usando plataformas móviles y una de estas secciones los estará esperando otro guardián.

Air Elemental

Este enemigo usa magia bastante poderosa basada en el aire y cuando estén frente a él lo primero que les conviene hacer es usar el hechizo "**Disenchant**", para protegerse en caso de que se le ocurra usar su devastador "**Tornado**", porque si llegan a recibir este hechizo sin protección se pueden ir despidiendo.



Para atacarlo traten de mantenerse tan cerca de él como les sea posible, porque de esa forma sólo los atacará con sus hechizos comunes como "**Lightning Bolt**" y dénle en el cuerpo con combos de 10 o más golpes, usando los mismos movimientos que con el resto de los enemigos principales.

Earth Elemental

Mucho cuidado con este gordo, porque si se descuidan un segundo estarán viendo el cartel de Game Over antes de lo que se imaginan.

Al igual que con el Air Elemental usen el hechizo "**Disenchant**" tan pronto como puedan, porque este bicho posee un poderosísimo ataque gravitacional llamado "**Gaia Strike Lvl. I**", capaz de quitarles más de ¡350! puntos de vida de una y como dudo que a esta altura tengan esa cantidad de energía lo más probable es que si no están protegidos mueran de una.



A la hora de atacar usen la ya clásica técnica de los combos con los golpes "Instill" y "Heavy Shot" apuntando a la cabeza o el cuerpo y traten de estar lo más cerca de este bicho, como les sea posible.

Por último, si en algún momento este bicho llega a usar su ataque principal, vuelvan a protegerse con el hechizo "**Disenchant**" y si están cortos de magia incluyan el movimiento "**Gain Magic**" en las "**Chain Abilities**" y atáquenlo con ese golpe para recargarse.

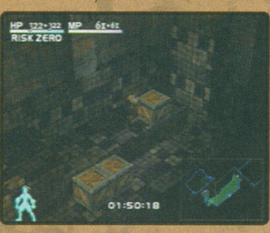
Si no llegan hasta donde está el "Earth Elemental" vuelvan a intentarlo hasta que lo derroten ya que el hacerlo conseguirán más experiencia y un par de objetos útiles, luego de eso vuelvan a transportarse hacia el Workshop "**Junction**".

17- El Templo de Kiltia

De vuelta en el "Workshop" reparen sus armas una vez más y vuelvan a guardar en el cofre especial todo lo que no vayan a usar, tan pronto como estén listos para seguir adelante transpórtense hacia el "**Temple of Kiltia**".

Al llegar a este lugar, entren por la puerta que está ahí cerca y en la habitación que sigue se toparán con una nueva y más poderosa versión del "Dark Crusader", y para poder salir de ahí primero van a tener que vencerlo.

Lo más aconsejable en este caso es tirarle en el "**Abdomen**" o en el pecho ("**Chest**") y cuando lo eliminen sigan adelante por la puerta que está del lado derecho de la habitación (la que va hacia el Este).



En ese lugar tendrán que salir por la puerta que está al Norte (la de más arriba) y para poder alcanzarla tendrán que mover las cajas de manera tal, que puedan llevar la que está encima de la pared del costado hacia la pared del fondo, para poder treparse en ella y así alcanzar la salida.

En el cuarto que sigue encontrarán un cofre y en su interior está otra preciada llave que están necesitando ("**Silver Key**"), junto con algunas otras cosas, el problema es que para agarrarla tendrán que vérselas con un...

Minotaur Lord

A diferencia del primer minotauro, éste es mucho más duro y fuerte, pero encima de todo lleva una serie de tatuajes, que lo protegen de cualquier tipo de magia, así que como primera medida les sugiero que se olviden de atacarlo con otra cosa que no sean las armas.

Además de ser más fuerte que su primo, es un poco más rápido y tiene más alcance, pero al igual que en el caso anterior, mientras más lejos estén de él, más energía les quitará con sus ataques, así que traten de acercársele lo más posible.



El punto débil de esta criatura es el cuerpo y si no usan combos largos es posible de que de cualquier forma use golpes muy poderosos contra ustedes, así que cuidado.

Cuando consigan la "Silver Key" que estaba en el cofre, salgan de ahí y podrán abrir la puerta que está en el costado de la habitación que sigue, ahora salgan por esa puerta y luego entrarán a un nuevo sector de cavernas.

Desde ahí, sigan dos habitaciones más hacia el Este, agarren lo que encuentren en el cofre y vuelvan hacia atrás hasta llegar al "Save Point" de "**Temple of Kiltia**" una vez más.

En la habitación principal en la que pelearon con la armadura negra tendrán que derrotar a un "**Water Elemental**", que además está acompañado por un "**Nightstalker**", así que cuidado.

Luego de eso aprovechen para grabar el juego si es que todavía no lo hicieron y ahora entren por la puerta que está a la izquierda de la habitación principal (en la que estaba el" Water Elemental" y compania).



En el sector que sigue, tendrán que volver a acomodar cajas para podre trepar y lo que hay que hacer aquí es moverlas de forma tal que la que es de metal azul, quede delante de las dos cajas de madera, para poder empujar

Kali

Esta estatua tiene ataques de todo tipo y por lo general son bastante poderosos todos ellos, para combatir con ella les conviene acercársele un poco y tirarle directo a la cabeza (usando la ballesta).

Mucho cuidado, porque es muy probable que el primer ataque de Kali sea un golpe especial, que además de quitarles una buena cantidad de energía, los dejará sin magia, por lo que tendrán que curarse usando objetos comunes.



Si usan combos de más de 10 golpes podrán derrotarla antes de que se ponga realmente molesta y de ese modo evitarán salir seriamente dañados.

la que está encima de ellas, para poder subir encima de la pared.

Del otro lado de la pared tendrán que volver a apilar algunas cajitas para poder salir y cuando lo logren, verán una nueva secuencia en la que Rosencrantz parece tener acorralado a Sydney y le exige que lo convierta en su sucesor, pero evidentemente Sydney tiene otros planes en los que el pobre Rosencrantz no está incluido.

Luego de darle una "manito" a Rosencrantz, una estatua terminará el trabajo y para poder seguir a Sydney, primero la van a tener que eliminar.

Con Kali hecha pedazos, todo lo que les queda por hacer es subir a la plataforma que está al fondo de la habitación, con la cual saldrán a la superficie justo enfrente de la entrada de la gran catedral.

En lugar de entrar en la catedral, crucen el río saltando por encima del pilar que está en el medio y entren en la casa que está del otro lado, en ese lugar encontrarán otro cofre cerrado con la "**Chest Key**", que todavía no tienen y más adelante encontrarán un nuevo cofre con algunas otras cosas, luego de eso vayan hacia el Workshop "**Junction**", está muy cerca de ahí (usen el mapa para ubicarlo) y si no lo encuentran a pie, vayan hasta un Save Point y transpórtense hacia allá.

Nuevamente en el Workshop reparen las armas (como siempre) y en caso de que no lo hayan hecho anteriormente les sugiero que se tomen un tiempo para guardar en el cofre especial todos los objetos que tengan de más, muy especialmente las armas y las armaduras, ya que si quieren conseguir cosas más grossas van a necesitar todo el espacio posible.

Otra sugerencia es que conserven como arma principal la ballesta y si hasta ahora estuvieron usando alguna otra cosa sería bueno que se vayan acostumbrando a pelear con ella, porque a pesar de que hay ótras armas mucho más pulenta, el fuerte de esta arma es su gran alcance y la simplicidad que les dá a la hora de hacer combos, sobre todo si tienen en cuenta que después de los 15 golpes es un poco más difícil sincronizar los ataques.



Además de esto, otra de las grandes ventajas de la ballesta es que si saben hacer combos largos (de más de 10 golpes), cuando los "**DP**" del arma lleguen a 0, la reducción de su eficacia será mínima y podrán seguir usándola sin problemas.



El único problema que tendrán con esta arma es que como Ashley necesita las dos manos para usarla, no podrán asignarle un escudo, por lo que en algunos casos los daños que recibirán de los ataques de enemigos más grossos serán considerablemente mayores, pero una vez más les digo que si tienen la coordinación suficiente como para hacer combos largos no tendrán de qué preocuparse.

*Los enemigos que encontrarán en el interior de la catedral no son para nada comunes y la magia les causará muy poco daño, por lo que les sugiero que se olviden de usar hechizos de ataque y guarden sus MP, para usar hechizos de protección o de curación, como "**Disenchant**" o "**Heal**".*
*Muchas de las habitaciones de la gran catedral ocultan varias trampas, pero con la ayuda de un hechizo llamado "**Eureka**" podrán ubicarlas fácilmente. Los efectos de este hechizo únicamente abarcan toda la habitación en la que lo usaron, o sea que cuando pasen a otro sector tendrán que volver a hacer uso de este poder, para ver si descubren algo.*
*Por último, les recuerdo una vez más en caso de que no lo hayan hecho, que les conviene usar todos los "**Elixir**" que tengan en el inventario, ya que aumentan en forma permanente las características de Ashley, eso siempre que pretendan llegar hasta donde estoy en una sola pieza.*

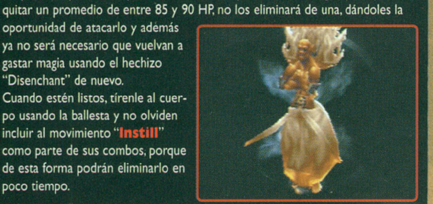
18- La gran catedral

Bueno gente, es el momento de descubrir lo que Sydney está tramando y llegar al fondo de todo esto de una vez por todas, de más está decir que antes de mandarse de frente a este lugar van a tener que asegurarse de estar en buenas condiciones si es que quieren seguir adelante, así que como primera medida reparen su equipo y cuando estén listos para seguir transpórtense hacia el Save Point de "**Plateia Lumitar**" y entren a la catedral.

Una vez dentro del enorme edificio, avancen bajando la escalera que está en la habitación de la entrada y llegarán a una sección por la que pasa un río, en esa sección sigan adelante por la puerta de la derecha y en el cuarto que sigue los espera el primer desafío.

Ifreet

Con casi el mismo nombre que uno de los Guardian Forces de FF VIII, este demonio de fuego es una especie de Fire Elemental con exceso de anabólicos.
Antes de intentar hacer nada es obligatorio que usen el hechizo "**Disenchant**", porque el poder de este bicho es capaz de borrarlos del mapa con tan solo un solo saque.
En cuanto tengan puesto el hechizo "Disenchant" corran hacia el monstruo y no se detengan hasta ponerse bien cerca de él.
Es casi seguro que en el camino los atacará y si eso sucede usen el hechizo "Disenchant" para protegerse nuevamente y sigan acercándosele.
Cuando se le hayan puesto al lado, Ifreet se verá obligado a dejar de lado sus ataques más poderosos y los atacará con simples bolas de fuego, que a pesar de quitar un promedio de entre 85 y 90 HP, no los eliminará de una, dándoles la oportunidad de atacarlo y además ya no será necesario que vuelvan a gastar magia usando el hechizo "Disenchant" de nuevo.
Cuando estén listos, tírenle al cuerpo usando la ballesta y no olviden incluir al movimiento "**Instill**" como parte de sus combos, porque de esta forma podrán eliminarlo en poco tiempo.



Si lograron derrotar el demonio de fuego sin mayores complicaciones, entonces van por buen camino, pero no se confíen, porque esto recién comienza.

Ahora sigan adelante por la puerta que está a la derecha del lugar en donde estaba parado Ifreet y en el cuarto siguiente súbanse a una plataforma que los llevará al nivel inferior en donde los espera.

Iron Crab

Este gigantesco cangrejo es parecido al que enfrentaron en la ciudad subterránea, pero con la diferencia que es mucho más fuerte.
Para atacarlo, aprovechen al máximo el alcance de la ballesta y no se le acerquen demasiado, si usan combos lo suficientemente largos (más de 15 golpes) podrán terminar con él antes de que llegue a causarles algún daño importante.



Luego de que el Iron Crab sea vencido, se activará la plataforma que estaba en la habitación de la entrada de la catedral, pero todavía no la usen.

En lugar de eso les conviene salir de la catedral y aprovechar el Save Point que está en la entrada, para grabar el juego, ya que todavía quedan unos cuantos guardianes esperando por ustedes.

Cuando estén listos entren al edificio nuevamente y vuelvan a la sección en la que estaba el río, salten del otro lado y entren por la puerta que está del lado izquierdo de ese lugar.

Asegúrense de haber recargado toda la energía y la magia de Ashley antes de entrar ahí, porque un nuevo guardián se les aparecerá en esta habitación.

Marid

Hermano mayor de los Water Elemental, Marid tiene poderes tan destructivos como los de Ifreet, pero basados en el agua.
Al igual que con el demonio de fuego, aquí tendrán que usar el hechizo "**Disenchant**", para llegar a ponerse al lado del monstruo y poder atacarlo sin que los elimine de un golpe.
El punto más vulnerable de este demonio de agua es el cuerpo y como tiene mejores defensas que su colega y si no hacen combos largos les costará más trabajo deshacerse de él.



Con el fin de esta criatura, se activará una plataforma que está en una habitación cerca de donde enfrentaron a Ifreet, pero todavía no la usen.

Salgan por la otra puerta de la habitación en la que están y por ahí llegarán a un sector en el que se encuentra un "Save Point", que les será muy útil.

Ahora es momento de que vayan a la habitación en la que se activó la segunda plataforma y úsenla para subir al siguiente piso. En el piso de arriba, entren por la única puerta que hay y avancen por los pasillos hasta encontrarse con...

Djinn

Este demonio elemental de aire es algo más duro y poderoso que sus compañeros, por lo que el hechizo "**Disenchant**" es la única forma de evitar un Game Over instantáneo, sobre todo si no lo usan antes de que Djinn los ataque con su arrasador "Tornado". Acérquense a ella ni bien puedan y atáquenla en el cuerpo de la misma forma que a los demás demonios y no dejen que la energía de "Ashley" baje de los 250 HP.



Habiendo eliminado a Djinn salgan de ahí y vuelvan a donde estaba la plataforma que usaron para subir a este piso, pero en lugar de bajar usen la otra plataforma que está en esa habitación, que los llevará al piso de arriba.

En el piso que sigue avancen hasta llegar a una habitación en la que prácticamente no hay suelo y en ese lugar tienen que llegar a la puerta que está en el medio, entren por esa puerta y llegarán al salón principal de ese piso en donde pelearán con otro dragón, que lógicamente es un poco más duro que sus anteriores amigos, pero podrán liquidarlo haciendo lo mismo que las otras veces.

En dos de las habitaciones de este piso se encontrarán con magos (Lich) acompañados por algunos esqueletos y al vencerlos conseguirán dos sellos que necesitarán para abrir puertas más adelante ("**Laurel Sigil**" y "**Calla Sigil**").

No olviden matar a todos los bichos que estén acompañando a estos magos, porque al hacerlo se activarán plataformas en otras secciones de la catedral.

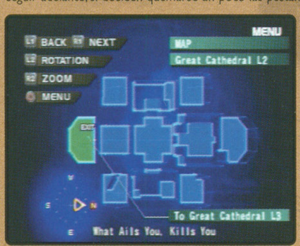
Sigan revisando las habitaciones de este piso en las que no entraron y en una de ellas (vean la foto que está aquí debajo) tendrán que activar una palanca con forma de espada, que está cerca de la salida, (a la izquierda) para alcanzarla van a tener que avanzar por el pequeño camino que está del lado izquierdo de la habitación y además tendrán que dar un salto que es bastante largo, pero si lo hacen bien pueden llegar sin problemas.



En caso de que insistan y no logren llegar al otro lado, pueden usar el objeto llamado "**Faerie Wings**", para acelerar los movimientos de Ashley.

Al activar esta palanca abrirán la puerta que va hacia el sector superior de la torre en donde seguramente encontrarán las respuestas que están buscando, pero todavía tienen un par de cosas pendientes.

En dos de las habitaciones de este piso encontrarán un par de cofres, pero para alcanzarlos, tendrán que acomodar las cajas de cada lugar, de forma tal que por lo menos una de ellas quede enfrente del cofre, para que puedan subirse encima y abrirlo, si los objetos que están en estos cofres no son vitales para seguir adelante, si deciden quemarse un poco las pestañas y resuelven estos "puzzles" de cajas, al abrir los cofres encontrarán distintas piezas de una armadura muy grossa (por lo menos es la mejor que pude encontrar).



Cuando hayan terminado de explorar este piso lo que tienen que hacer es ir hasta la habitación que está indicada en la imagen que ven aquí a la izquierda y al llegar usen la plataforma que sube para ir al siguiente piso.

Cuando lleguen arriba, avancen hasta llegar a un lugar en el que la única forma de llegar al otro lado es pasando por encima de tres plataformas móviles.

Como estas plataformas suelen moverse bastante rápido, lo mejor que pueden hacer para evitar caerse una y otra vez es esperar a que se encuentren a una distancia más o menos pareja la una de la otra y usar un hechizo llamado "**Fixate**", para que se detengan por algunos segundos y así poder saltar cómodamente.

Este hechizo únicamente afecta a todas las plataformas que se estén moviendo dentro de la habitación en que lo usaron y no surtirá ningún efecto sobre aquellas plataformas que no hayan sido activadas (las de color rojo).

Antes de mandarse por la puerta que está del otro lado de esas plataformas les sugiero que vayan a donde estaba el Save Point y graben, en caso de que todavía no lo hayan hecho, si les falta algo de energía asegúrense de recuperarla, porque es muy posible que vayan a necesitarla.

Justo antes de entrar en la puerta que está del otro lado de las plataformas usen el hechizo "**Disenchant**" antes de cruzar por la puerta, porque al entrar en la siguiente habitación se las van a tener que ver con...

Dao

Mucho cuidado con este gordito, porque a pesar de su ridículo aspecto es el demonio elemental más grosso que tendrán que liquidar.

Como en los otros casos, la única forma segura de combatirlo es estando tan cerca de él como sea posible, pero de más está decir que para eso tendrán que tener puesto el hechizo "Disenchant", porque de lo contrario su "Gaia Strike Lv.3" los hará pelota antes de que se den cuenta.



Incluso sus ataques más débiles son peligrossos, pero no fatales, por lo que les conviene tratar de mantener el nivel de energía de Ashley lo más alto posible en todo momento.

A pesar de que suele bloquear algunos ataques, si usan combos largos apuntados a su rechoncho cuerpo, lograrán terminar con esta molesta criatura.

Dao ya es historia y ahora pasarán a ver una nueva secuencia en la que Ashley escucha la voz de Merlose y luego verán a Sydney y a Romeo Guildestern frente a frente.

En este momento Guildentern le exige a Sydney que diga cómo es el rito sagrado para adueñarse del poder de Leá Monde, pero el se niega y envía a Hardin junto con los demás a un lugar más seguro, por supuesto a Romeo esto no le causará ninguna gracia y...

Luego de ver esta escena vuelvan al lugar en donde está el Save Point (en la planta baja) y ahora podrán abrir la puerta que está ahí gracias al "**Laurel Sigil**" que consiguieron peleando con los guardianes.

Avancen por estos corredores hasta llegar a una habitación en la que se encontrarán con un nuevo y más poderoso dragón ("**Arch Dragon**"), pero cuidado con este bicho.

Si bien la forma de atacar a este monstruo es la misma que para los demás, el "Arch Dragon" por lo general empezará su ataque con un poder especial que los dejará sin magia, por lo que rápidamente tendrán que usar algún objeto curativo como los "**Cure Bulb**" por ejemplo, para recuperarse.



Este dragón es uno de los más duros de su raza y al derrotarlo van a conseguir un nuevo sello para abrir otra puerta en los niveles superiores ("**Acacia Sigil**"). Salgan de ahí, vayan nuevamente el salón central del piso de arriba y abran la puerta que estaba cerrada con el "**Acacia Sigil**", para seguir adelante.

En la habitación siguiente tendrán que apilar cajas una vez más para llegar a la salida y en el próximo cuarto el último demonio elemental vendrá a recibirlos.

Nightmare

Esta criatura usa los poderes de la oscuridad y es el último guardián que se interpone entre ustedes y el nivel superior de la catedral.



Nightmare es un poco más fácil que Dao y podrán atacarlo una vez que se hayan puesto al lado de él, de la misma forma que a los demás demonios.

La única diferencia es que su punto débil es la cabeza, así que dénle con todo.

19- El poder de Leá Monde

Ya nada les impide llegar hasta donde está Guildenstern, pero antes de hacer nada presten atención a lo que sigue, porque es muy importante.
A diferencia de otros juegos de Square, Vagrant Story les permitirá grabar una vez que lo hayan terminado y si cargan ese Savegame, podrán empezar a jugar nuevamente, pero con la ventaja de que Ashley conservará todas las armas, hechizos, experiencia y habilidades que consiguió anteriormente y además podrán acceder a algunos secretos que antes estaban fuera de su alcance. Antes de ir por Guildestern, vayan a algún Save Point en donde haya un cofre especial y guarden todos los objetos comunes que tengan menos algunos objetos para recuperar magia y energía, porque si no, cuando graben por última vez los perderán.

Una vez que hayan descubierto los secretos a los que podrán acceder en esta "primera vuelta" es momento de continuar, así que suban por la plataforma que se activó luego de vencer al Nightmare y en el piso de arriba avancen hasta llegar a la habitación en donde están las plataformas flotantes.
Usen la plataforma que está a esa altura para cruzar el abismo, abran la puerta que está del otro lado y en la habitación siguiente suban al próximo nivel por la escalera que está ahí. En el piso de arriba se encontrarán con Sydney y por lo que se vé, Romeo a encontrado la forma de quitarle la llave que le permitirá acceder al poder de la ciudad, encima de todo está a punto de llevar a cabo el rito sagrado con el que se convertirá en el heredero de ese enorme poder.

Por último Sydney les indicará que darse prisa para ir hacia el tejado, en donde deberán intentar detener a Guildenstern antes de que sea tarde.

Romeo Guildenstern

Justo en la cima de la catedral, el pollerudo caballero sacrificará a su amante como parte del rito que le dará el poder que tanto busca y cuando Ashley llegue para impedirlo notará que Romeo ha cambiado.
Antes de intentar hacer nada usen el hechizo "**Disenchant**", para protegerse en caso de que a Romeo se le ocurra empezar usando la magia.
Cada vez que les tire un hechizo vuelvan a protegerse con el poder del "**Disenchant**", porque cada vez los atacará con magia más poderosa.
Mientras estén protegidos de su magia, manténganse a una distancia media de él, sin acercarse demasiado y tírenle con la ballesta al directo al cuerpo, traten de hacer combos tan largos como les sea posible usando los movimientos "**Instill**" y "**Heavy Shot**" como hasta ahora o en caso de que hayan conseguido la "Chain Ability" especial, llamada "**Phantom Pain**", úsenla en lugar del "**Heavy Shot**".
Tengo que reconocer que para ser un enemigo final, este tipo es bastante más accesible de lo que me esperaba, en especial si lo comparamos con la vieja y no muy querida Ultimecia de FF VIII, pero no canten victoria, porque luego de vencerlo verán una nueva secuencia y luego de ella Romeo asumirá su forma final.
Esta nueva forma usa la magia más poderosa que verán en el juego, por lo que necesitarán reponer la protección del hechizo "**Disenchant**" con bastante frecuencia, ya que si reciben tan solo un ataque estando desprotegidos, lo más probables es que terminen fritos.
El mayor problema de este monstruo es que puede moverse muy rápido alrededor de ustedes y eso les dará poco margen de tiempo para ponerse a la deistancia necesaria para atacarlo, por lo que es imprescindible que lo ataquen usando combos largos dirigidos al cuerpo.
Aprovechen al máximo el alcance de la ballesta y ni bien puedan tirarle háganlo sin importar a qué distancia se encuentren de él.



Teniendo en cuenta la cantidad de magia que consume el hechizo "**Disenchant**" es muy probable que tarde o temprano el poder de Ashley se agote, así que ni bien les suceda eso usen cualquier objeto que tengan para recargar sus MP y así seguir combatiendo sin problemas.

Una vez que le hayan dado su merecido al buen Romeo, verán la secuencia final en la que veremos cómo Sydney, que al final no resultó ser tan malo como parecía y junto con su padre (el Duque Bardorba), llevan a cabo el ritual para convertir a Ashley en el heredero de su poder.

Luego de que pasen todos los títulos correspondientes a los créditos de los programadores, etc. aparecerá la pantalla de Save, así que esperen a que eso pase y graben el juego.

Después que hayan hecho esto, si hacen Load de este último savegame podrán empezar a jugar nuevamente, pero con la ventaja que conservarán todas las armas, todos los hechizos que aprendieron, todas las Break Arts, todos los movimientos especiales, la experiencia y el puntaje que consiguieron la primera vez que jugaron, lo que les dará la posibilidad de seguir aprendiendo algunas cosas nuevas y subir aún más el nivel de experiencia del personaje.

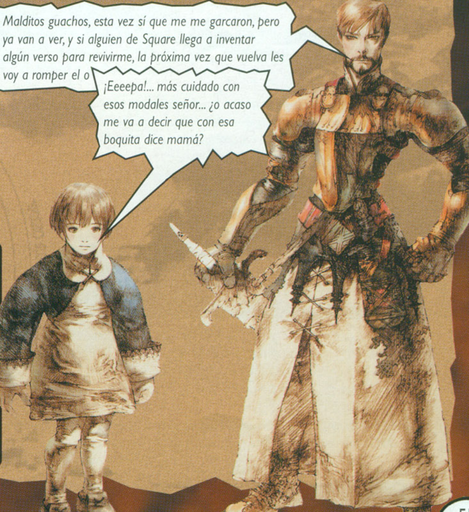
Por otro lado, si entran al menú principal y van a la opción "**Score**" podrán acceder a una serie de estadísticas en donde figurará un análisis detallado de todo lo que hicieron (cantidad de veces que atacaron con cada arma, movimientos especiales que consiguieron, objetos especiales que encontraron, tiempo que tardaron en terminarlo, etc.).



Entre las opciones de este menú encontrarán una llamada "**Enciclopaedia**", que es una especie de album en el que podrán ver a cada enemigo que hayan derrotado junto con una breve descripción de sus características.

Espero que este juego les haya gustado tanto como a nosotros y afortunadamente, en el final Square nos muestra claramente que éste es apenas el comienzo de lo que seguro será otra impresionante saga, de manera que tarde o temprano volveremos a saber de Ashley Riot.

Igualmente esto todavía no termina, así que pasen a la siguiente página que todavía falta lo mejor.



El lado oculto de Vagrant Story

Tengan en cuenta que a pesar de que en un principio podrán tener acceso a algunos de los secretos de este juego, como por ejemplo la "Chest Key" o el "Minotaur Zombie", les recomiendo que la primera vez que lo jueguen no vayan a buscarlos, porque especialmente en el caso de la "Chest Key", tendrán que recorrer un nivel bastante amplio, que no podrán explorar por completo, porque necesitarán algunos otros objetos especiales que únicamente conseguirán al jugarlo de nuevo.
Hechas las aclaraciones es hora de empezar a explorar, así que en marcha.

El "Seal of the Rood"

Algunas de las muchas puertas que no podrán abrir la primera vez que jueguen están cerradas con un hechizo llamado "**Ensangined Rood**" y la única forma de abrirlas es con un símbolo especial llamado "**Seal of the Rood**".

Este objeto no se consigue de la forma tradicional, ya que no lo encontrarán durante el desarrollo de la aventura, el asunto es que para poder tenerlo primero van a tener que terminar el juego por lo menos una vez y grabarlo después de que pase la secuencia final.

En el momento que hagan eso, sobre el lado izquierdo de la descripción del Savegame (junto a la imagen) aparecerá un símbolo de color celeste que casualmente es el dichoso "**Seal of the Rood**", que les servirá para acceder a un par de lugares especiales la próxima vez que jueguen.



Buscando la "Platinum Key"

El "**Seal of the Rood**" es la clave fundamental para poder descubrir todos los secretos importantes de este juego y es la principal razón por la que necesitarán terminarlo por lo menos una vez.

Con este sello en su poder, el primer objeto "raro" que tendrán que ir a buscar el la "**Platinum Key**", que a su vez les dará la posibilidad de acceder a otros lugares especiales. Para ir a buscarla, primero les sugiero jugar normalmente hasta que logren derrotar a **Lich** y tengan nuevamente la habilidad "**Teleportation**", cuando la consigan vayan al Save Point de "**Valdiman Gates**" ubicado en el sector Sur del pueblo ("**Town Center South**").

Desde ahí, vayan al lugar que está indicado en la foto que ven a la derecha y por ahí entren por una de las puertas que va hacia "**City Walls East**".

Por una de las puertas de ese lugar (de acuerdo con la posición de la cámara, en mi caso fue la de la derecha) llegarán a otra habitación en la que hay una puerta cerrada con "**Ensangined Rood**", ábranla y al pasar del otro lado llegarán a un sector especial del bosque ("**Snowfly Forest South**") en el que no podrán usar el mapa, ya que una fuerza desconocida se los impedirá.



Una vez en este nuevo bosque tomen la primera salida que encuentren y en el sector que sigue se van a tener que enfrentar con el primer enemigo especial ("**Damascus Crab**").

Este cangrejo gigante es casi igual al "Iron Crab" que destruyeron en la catedral anteriormente, sólo que es un poco más duro y pega más fuerte. Si lo atacan como a los demás cangrejos no tendrán ningún problema y al destruirlo la "**Platinum Key**" será de ustedes.

Por último revisen el cofre que está ahí mismo y vuelvan al lugar por donde entraron, para salir del bosque, ya que no podrán seguir explorándolo, porque si siguen adelante, serán transportados hacia atrás sin que se den cuenta y se quedarán dando vueltas en círculo.

Consiguiendo la "Gold Key"

Para poder llegar a donde está esta llave, primero van a tener que jugar hasta que consigan la "**Silver Key**" (luego de vencer al Minotaur Lord en el Templo de Kiltia).

Cuando tengan esa llave, transpórtense hacia el Save Point de "Rue Bouquet", en una de las secciones de ese sector del pueblo (muy cerca de ese Save Point) hay otra puerta cerrada con "**Ensangined Rood**", que los llevará hacia otra sección del sector subterráneo "**Undercity West**".

Bajen por ahí, sigan adelante y en ese sector aparecerá un **Lich** común al que tendrán que eliminar. En la pantalla que viene después de que terminen con este molesto mago los atacará un **Lich Lord** (cuidado con él) y ahí mismo hay una puerta que los llevará a un pasaje secreto llamado "**The Escapeway**".

Una vez en este sector, exploren cada habitación con mucho cuidado, especialmente porque en una de ellas los estarán esperando un **Marid** junto con un **Ifreet**, así que mejor estén listos para usar el hechizo "**Disenchant**", porque de lo contrario podrían traerles problemas.

En este lugar hay un cruce de caminos y una de las puertas que está ahí está cerrada con la "**Silver Key**", ábranla y avancen hasta llegar a una salida que los llevará directo hacia el lugar en donde estaba el Save Point de "**Crumbling Market**", sólo que esta vez estarán del otro lado del enorme río (estén atentos porque un **Lich** y un **Lich Lord** vendrán a atacarlos).

Tan pronto como se deshagan de las visitas indeseadas todo lo que les queda por hacer es saltar encima del pilar que está sobre el río y desde ahí salten hacia donde está el cofre (ojo, porque al lado del cofre hay dos trampas bastante grosas) y en su interior los estará esperando la "**Gold Key**", de más está decir que esta llave les dará acceso a un montón de lugares a los que antes no pudieron llegar, así que empiecen por revisar bien el sector "**Undercity West**", porque entre otras cosas encontrarán un Workshop en el que podrán combinar todos los materiales ("**Godhand**").



La "Steel Key"

Habiendo conseguido la "**Gold Key**", transpórtense al Save Point de "**Warrior´s Rest**" y en la primer habitación de ese sector (la que está en el mismo corredor que las puertas con símbolos de colores), hay una puerta cerrada con la "**Gold Key**", abran esa puerta y por ahí llegarán a un pequeño sector especial de las minas ("**Forgotten Passage**").

Cuando lleguen abajo avancen y en una de las habitaciones de este lugar los va a atacar un "Damascus Golem", esta gigantesca mole es un poco más dura que el "Iron Golem", pero no mucho más difícil, así que podrán despacharlo sin problemas, luego de eso continúen avanzando y en exploren bien todo ese lugar, especialmente la habitación que está sobre del lado izquierdo de una bifurcación, porque en ella encontrarán un cofre que contiene la tan preciada "**Steel Key**", claro que para agarrarla primero tendrán que deshacerse de los bichos que haya en ese lugar.



La "Chest Key" y los sellos especiales

Antes que nada quiero advertirles que si deciden ir a buscar estos objetos estarán enfrentando el reto más difícil del juego, ya que durante todo este largo proceso no encontrarán un solo Save Point, si no son capaces de hacer combos de por lo menos 15 golpes con relativa facilidad, les sugiero pensarlo dos veces, así que los que tengan aguante de verdad, que den un paso al frente y en marcha.

Como primer paso vamos a ir en busca de la dichosa "**Chest Key**", así que vayan hacia el Save Point de "**Warrior´s Rest**" y una vez ahí abran el mapa principal.

Con el mapa abierto recorran las habitaciones presionando **L1** o **R1** y diríjanse hacia la puerta que va hacia un lugar llamado "**Iron Maiden B1**", que está en una de las habitaciones de este sector.

Al entrar por esa puerta llegarán a un nuevo sector de las minas abandonadas, avancen revisando con mucho cuidado cada habitación de este lugar, porque hay varios cofres con objetos raros y algunos de ellos están cerrados mágicamente, así que usen el hechizo "**Unlock**" para abrirlos.

En estas cuevas se encontrarán con un nuevo enemigo que es una especie de fantasma de colores, con forma de mano y les recomiendo que cada vez que se enfrenten con un bicho de estos, usen el hechizo "**Disenchant**" para protegerse de su poderosa magia, luego atáquenlos normalmente con combos largos.

En una de las secciones de estas minas abandonadas tendrán que liquidar a un fantasma acompañado por dos zombies y al hacerlo conseguirán uno de los ocho sellos especiales que les permitirán acceder a un modo especial llamado "Time Attack", que se los explicaré más adelante.

Continúen avanzando y explorando cada rincón de estas cavernas (en un par de lugares tendrán que apilar cajas y dar saltos muy justos para llegar a la salida) y tarde o temprano llegarán a una habitación en la que tendrán que enfrentarse con un nuevo enemigo especial ("**Wyvern Knight**").

Este dragón es parecido al primero que derrotaron pero es un poco más duro, igualmente no les va a complicar las cosas y cuando lo manden al más allá conseguirán la tan preciada "**Chest Key**", que les permitirá abrir todos los cofres cerrados con esta llave, como por ejemplo el que está cerca del Save Point de "**Warrior´s Rest**". Una vez que tengan esta llave les recomiendo que recuperen toda la energía y la magia que necesiten, porque ahora es el momento de ir a buscar los demás sellos especiales.

Sigan adelante explorando cada sección del nivel, un poco más adelante se encontrarán con una puerta cerrada que se abrirá si tienen la "**Steel Key**" y más adelante encontrarán otra puerta cerrada, esta vez con la "**Platinum Key**" al cruzar esa puerta tendrán que pelear con un nuevo dragón parecido al anterior ("**Wyvern Queen**").

Desháganse de este dragón de la misma forma que en el caso anterior y continúen avanzando, de aquí en más les conviene tratar de estar con la magia y la energía al máximo al entrar en cada nueva habitación, porque la parte difícil está por comenzar y una vez más les recuerdo que no tendrán en donde grabar.

A partir de ahora entrarán en un nuevo sector de las minas en el que el misterioso poder que les impedía usar el mapa en el sector especial del bosque, volverá a evitar que lo usen aquí.

Otra de las nefastas características de este nivel es que en muchos lugares serán transportados hacia atrás sin que lo noten y como la mayoría de las habitaciones se parecen entre sí será muy fácil que se pierdan, pero no desesperen, porque aquí estamos preparados para todo y el mapa que está a continuación verán el camino que tienen que seguir para conseguir los sellos y salir de este lugar en una sola pieza.

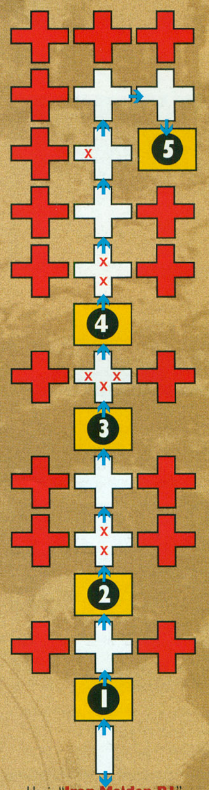
Mucho cuidado ahora, porque en la segunda habitación de este lugar hará su aparición uno de los guardianes que deberán vencer.

En este caso el enemigo de turno es otro dragón ("**Dark Dragon**"), este bicho es aún más poderoso que el "**Arch Dragon**" de la catedral, de manera que lo más aconsejable es atacarlo con combos usando los ataques "**Instill**" y "**Phantom Pain**".



Tan pronto como puedan colóquense cerca del monstruo y dénle en la cabeza, si le dan con combos lo suficientemente largos podrán matar a esta criatura antes de que los ataque y de esa forma se evitarán muchos problemas.

Ahora sigan adelante siguiendo el camino que les voy a indicar en el mapa, si es que no quieren perderse, presten atención a las referencias, ya que ahí encontrarán las descripciones de los guardianes que faltan.



Algunas aclaraciones

Si se deciden explorar algunas de las habitaciones marcadas en rojo tengan cuidado, porque si se meten por cualquier salida que no sea por la que entraron, en la mayoría de los casos serán transportados a otro lugar del nivel sin que se den cuenta y pueden llegar a perderse con bastante facilidad.

La mayoría de las veces, las salidas de las habitaciones rojas suelen transportarlos cualquiera de los sectores en donde estaban los 4 primeros guardianes de este nivel, así que también les será de gran ayuda recordar la clase de enemigos que se encuentren en cada lugar, eso siempre y cuando se pongan a explorar este tipo de habitaciones.

En algunos sectores de este nivel, las habitaciones que aquí están marcadas en rojo se extienden un poco más hacia los costados antes de que sean transportados hacia otro lugar, pero por razones de espacio sólo les puedo mostrar el camino que va hacia los enemigos principales, que por otro lado son el objetivo principal de este lugar.

Las **X** rojas indican los lugares en donde hay trampas, esto puede servirles como referencia en caso de que se pierdan accidentalmente.

A continuación podrán ver las referencias con todos los detalles de los guardianes de este nivel.

1 - Aquí es donde pelearon con el **Dark Dragon** y éste será el lugar a donde serán enviados con mayor frecuencia cada vez que usen las demás salidas de las habitaciones marcadas en rojo.

A partir de este lugar les sugiero tener mucho cuidado con los enemigos, especialmente con las muñequitas que vendrán a atacarlos de vez en cuando, porque entre otras cosas ellas pueden usar el hechizo "Banish", que los eliminará de una. Cuando peleen con ellas traten de silenciarlas lo antes posible y se terminaron los problemas (usen el ataque "**Dulling Impact**").

2 - En este sector, el guardián que los espera es una estatua similar a "**Kali**" llamada "**Ravana**", pero un poco más dura y algo más fuerte. Si quieren un consejo sano, mejor usen combos con los golpes "**Instill**" y "**Phantom Pain**" y elimínenla antes de que los ataque, porque puede llegar a complicarles la vida.

3 - En este punto, el enemigo a vencer es el último de los dragones grandes, que en este caso es nada menos que un "**Dragon Zombie**".



Este bicho no es tan duro como sus dos primos anteriores, pero es capar de causar daños considerables si es que le dan la oportunidad. Para terminar con él usen la misma técnica que con el "**Dark Dragon**" y al destruirlo conseguirán un otro sello.

4 - Tan sólo dos habitaciones más adelante tendrán que vérselas con una pareja bastante peligrosa ("**Death**" y "**Ogre Zombie**").



Afortunadamente estos dos no son muy duros, pero no se confíen. Ates que nada usen el hechizo "**Disenchant**" y ataquen primero al mago de túnica blanca ("**Death**") de la misma forma que al resto de los guardianes de este nivel.

Una vez eliminado el mago no van a tener demasiados problemas para terminar con el "**Ogre Zombie**" y obtener su sello.

5 - Ya tan sólo queda un guardián que se interpone entre ustedes y la colección completa de sellos para habilitar la totalidad del modo "**Time Attack**", ¡pero ojo al piojo! porque con este enemigo la cosa se pone brava en serio, así que asegúrense de estar bien recuperados antes de entrar ahí.

Al llegar al punto n° 5 aparecerá frente a ustedes una nueva estatua con un aspecto bastante parecido a "**Ravana**" y a "**Kali**" llamada "**Asura**", pero sus habilidades son considerablemente más peligrosas que las de sus hermanas.

Como primera medida usen el hechizo "**Disenchant**" para estar cubiertos en caso de que ella decida usar magia y traten de mantenerse tan lejos como el alcance de la ballesta se los permita.

Asura tiene un par de ataques mágicos muy poderosos, que incluso son capaces de atravesar la barrera del hechizo "**Disenchant**", pudiendo llegar a sacarles unos 300 HP junto con toda la magia que les quede, por lo que tendrán que usar objetos comunes para que Ashley recupere su energía tan pronto como sea posible.

Como si esto fuera poco, "Asura" es el enemigo más duro que encontrarán en este juego y en cierta forma es más peligrosa que el mismísimo Guildestern, para colmo suele cubrirse bastante bien, de manera que si no logran hacer combos de 15 golpes con frecuencia, estarán en problemas.

La mejor forma de darle su merecido a esta criatura es atacándola a la cabeza usando los golpes "**Instill**" y "**Phantom Pain**" con la ballesta. Luego de que terminen con "Asura" podrán seguir adelante y explorar un par de habitaciones más, en las que encontrarán componentes de armadura más grossos incluso que los que estaban en la catedral, aquí también hay una puerta que los llevará directamente a los pasillos cercanos al Save Point de "**Warrior´s Rest**", así que tan pronto como salgan corran hacia allá y graben el juego de una buena vez.



El modo "Time Attack"

Una vez que tengan los ocho sellos que estaban a lo largo del nivel anterior ("**Kalmia Sigil**", "**Colombine Sigil**", "**Anemone Sigil**", "**Verbena Sigil**", "**Schirra Sigil**", "**Marigold Sigil**", "**Azalea Sigil**" y "**Tigertail Sigil**", podrán usarlos para abrir las puertas que están en los pasillos cercanos al Save Point de "**Warrior´s Rest**" (las que tienen símbolos de colores en el piso).

Al cruzar cada una de estas puertas entrarán en el modo llamado "**Time Attack**", en el que tendrán que pelear contra uno de los enemigos principales que ya eliminaron en el menor tiempo posible y los tiempos que logren irán quedando registrado en una tabla de records.

Cuando hayan liquidado al enemigo con el que les haya tocado pelear, serán transportados automáticamente fuera de la habitación, pero podrán volver a entrar las veces que quieran, para tratar de mejorar su marca.

Estos son los enemigos que encontrarán en cada una de las puertas del modo "**Time Attack**":

Puerta 1: Se abre con el "**Kalmia Sigil**" y el enemigo es el "**Minotaur**".

Puerta 2: Podrán abrirla con el "**Colombine Sigil**" y su guardián es un "**Dragon**".

Puerta 3: Aquí necesitarán el "**Anemone Sigil**" y se enfrentarán con un "**Earth Dragon**".

Puerta 4: Su sello es el "**Verbena Sigil**" y el enemigo es un "**Frost Dragon**".

Puerta 5: Para entrar en ésta hay que usar el "**Schirra Sigil**" y en su interior los espera un "**Damascus Golem**".

Puerta 6: Ábranla usando el "**Marigold Sigil**" y el enemigo a vencer aquí es el "**Damascus Crab**".

Puerta 7: En este caso el sello es el "**Azalea Sigil**" y aquí pelearán con "**Death**" y "**Ogre Zombie**".

Puerta 8: En esta última puerta necesitarán el "**Tigertail Sigil**" para pasar y del otro lado se las van a tener que ver nada menos que con "**Asura**".

El Minotaur Zombie

A pesar de que no se trata de un enemigo principal, derrotar a este bicho les servirá para conseguir algunos objetos no muy comunes y con su descripción podrán completar la enciclopedia que está en el menú de "**Score**".

Una vez que hayan conseguido un objeto llamado "**Stock Sigil**" (poco después de derrotar a "**Nightstalker**"), todo lo que tienen que hacer es transportarse hacia el Save Point de "**Blackmarket**" y usarlo para entrar en la habitación en la que se enfrentaron con el primer minotauro (fue el primer enemigo principal). Este monstruo es practicamente igual al Minotaur Lord, con la diferencia de que es más duro y una vez que lo derroten recuerden que en ese lugar también había un cofre que sólo podrán abrir con la "**Chest Key**", así que no dejen de revisarlo, porque dentro de él encontrarán un par de objetos útiles.



Las menciones especiales

Durante el desarrollo de esta aventura, podrán conseguir una serie de menciones especiales o "títulos", cada vez que logren cumplir con una serie de objetivos específicos.
Estas menciones aparecerán detalladas en una pantalla que está dentro de la opción "**Titles**" del menú de "**Score**" y para recibir muchas de estas menciones, tendrán que terminar el juego más de una vez.
Cada vez que consigan reunir las condiciones para recibir un nuevo título, el listado se actualizará automáticamente y en el cuadro que está aquí abajo van a poder ver un listado de todos los títulos que se pueden conseguir, con una descripción de las condiciones que tendrán que cumplir para poder ganárselos.

Título	Condiciones para ganarlo
1 - Person Who Knows the Truth	Terminar el juego una vez
2 - Ruler of the Fallen City	Completar el juego en menos de10 horas
3 - Successor of the Legacy	Abrir todos los cofres del juego
4 - Finder of Dark	Explorar el 100% del todos los mapas
5 - Destoryer of Gaeus	Derrotar al "Damascus Golem"
6 - Hunter of the Snowplains	Destruir al "Damascus Crab"
7 - Ally of the wood	Eliminar a "Ravana"
8 - Slayer of the Wyrm	Vencer al "Dragon Zombie"
9 - Vanquisher of Death	Ganarle a "Death" y "Ogre Zombie"
10 - Warrior of Asura	Matar a "Asura"
11 - Conqueror of Time	Completar todos los combates del modo "Time Attack" dentro del límite (reference)
12 - Sparkling Warrior	Hacer un combo de 30 golpes o más
13 - Searcher of the New World	Conseguir la "Gold Key"
14 - Hoard-Finder	Conseguir la "Chest Key"
15 - Ruler of Power	Ganar todas las "Break Arts"
16 - Hands of Skill	Aprender todas las "Battle Abilities"
17 - Searcher of Luck	Terminar el juego... ¡sin grabar!
18 - Holy Traveller	Terminar el juego sin usar la magia
19 - Pride Fighter	Terminar el juego sin usar las "Battle Abilities"
20 - Proud Warrior	Terminar el juego sin usar las "Break Arts"
21 - Blood-Thirsty Conqueror	Eliminar por lo menos 5000 enemigos
22 - Respecter of Fighting	Atacar por lo menos 5000 veces
23 - Silent Assassin	Atacar 500 veces usando Dagas (Daggers)
24 - Swordmaster of Pride	Atacar 500 veces usando Espadas (Swords)
25 - translating	Atacar 500 veces usando Espadas largas (Longswords)
26 - Experienced Phalanx	Atacar 500 veces usando Hachas o Mazos comunes (Axes / Maces)
27 - Earth-Shaker	Atacar 500 veces usando Hachas pesadas (Heavy Axes)
28 - Magician Devoted to Evil	Atacar 500 veces usando Bastones (Staff)
29 - Cleric Looking for Truth	Atacar 500 veces usando Mazos pesados (Heavy Mace)
30 - Spearsman of Wind	Atacar 500 veces usando Lanzas (Spears)
31 - Ranger Aiming at the Sky	Atacar 500 veces usando Ballestas (Crossbows)
32 - Dexterous Fighter	Atacar 500 veces sin usar armas (con los puños)

Algunos últimos consejos

Subiendo el nivel de la magia

Muchos de los hechizos que podrán conseguir durante el juego tienen cuatro niveles de potencia, pero las primeras veces que los usen sólo podrán tener acceso al primer nivel, los hechizos más importantes con esta características son: "**Gaia Strike**", "**Explosion**", "**Thunderburst**", "**Flame Sphere**", "**Radial Surge**" y "**Avalanche**". Si quieren habilitar los demás niveles de poder lo que tienen que hacer es conseguir nuevamente un grimoire idéntico al que usaron para conseguir cada uno de estos hechizos y usarlo nuevamente. Al hacerlo el hechizo al que corresponda el grimoire que usaron subirá de nivel automáticamente (para conseguir los cuatro niveles de muchos de estos hechizos tendrán que terminar el juego más de una vez).



Subiendo el porcentaje

Si siguieron mis indicaciones y decidieron terminar el juego por segunda vez, descubriendo todos sus secretos, a esta altura deberían haber completado algo más del 90% del mapa.

Si quieren llegar a terminarlo habiendo explorado todo, les conviene abrir el mapa principal y ver detenidamente qué lugares dejaron sin revisar, probablemente uno de los escenarios que les haya quedado a medio explorar sea el primer sector del bosque ("**Snowfly Forest**"), ya que el mapa que estaba en el número anterior mostraba el camino más importante que tenían que tomar para salir de ahí.

Por más de que en esos lugares no haya nada de valor, el juego van a tener que recorrerlos todos si es que pretenden completar el total del mapa, así que estén atentos y revisen todo muy bien.

Oro lugar que posiblemente les haya quedado pendiente es el nivel en donde consiguieron los sellos especiales para abrir las puertas del modo "**Time Attack**", ya que las habitaciones marcadas en rojo en el mapa que está junto a la explicación de esa parte también cuentan.

Como en este lugar es bastante fácil perder la orientación, existe una forma de ver si lo exploraron por completo o no. Simplemente abran el mapa principal, presionen el botón ● y cuando aparezca el listado de los demás mapas, seleccionen el que corresponde a ese lugar ("**Iron Maiden B2**"). Recuerden hacer esto sin entrar en ese nivel, porque de esa forma, la fuerza que les impedía ver ese mapa no los estorbará.

El mapa que verán al hacer esto es bastante diferente del que aparece junto con la explicación de ese nivel, pero eso es porque varios puntos del recorrido que les indiqué, originalmente están en sectores aislados del mapa a los que serán transportados a medida que avancen, sin que se den cuenta y como en ese lugar el mapa no funciona no hay forma de saber a dónde han sido enviados.

De todas formas, si mataron a todos los enemigos especiales de este sector incluyendo a "**Asura**", la segunda vez que lleguen aquí podrán ver el mapa sin ningún tipo de interferencia, así que dediquense a revisar muy bien este lugar.

Otro detalle que deben tener en cuenta son los cofres que estaban cerrados con la "**Chest Key**", ya que también hay una categoría que los evaluará de acuerdo a la cantidad de tesoros que hayan descubierto.

Por lo general, este tipo de cofres los encontrarán en sectores accesibles, pero es posible que dos de ellos se les pasen por alto, uno de estos cofres está dentro de la casa que está del otro lado del río justo en donde está el Save Point de "**Plateia Lumitar**" y el otro está en una de las primeras habitaciones de "**Iron Maiden B1**".

Otros objetos especiales

En algunos cofres que encontrarán en las etapas más avanzadas del juego (algunos de ellos cerrados con la "**Chest Key**"), conseguirán ciertos objetos, que al igual que los distintos "**Elixir**" aumentarán en forma permanente las características de Ashley. Estos objetos son diferentes clases de vinos que podrán identificar por lo particular de sus nombres (algunos de ellos son: "**Audentia**", "**Valens**" y "**Volare**") y una vez que los consigan, lo único que tienen que hacer es usarlos como si fueran objetos comunes y listo.

Bueno, después de un largo camino, e incluso una segunda vuelta, hemos llegado al final de esta guía con la que espero que se les hayan ido todas las dudas sobre esta impresionante aventura, así que hasta la próxima.

Readers Corner

correo de lectores

¡Bienvenidos una vez más a una de las secciones más apasionantes de Next Level! ¿Cómo la pasaron durante mayo? ¿Estuvieron jugando a muchos juegos? Creo que sería bueno que nos cuenten a qué estuvieron jugando y qué les pareció cada título. ¿Qué jugaron más, PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast? Hemos recibido muchas cartas de aquellos de ustedes que esperan ansiosos la llegada a nuestro país de las primeras consolas PlayStation2, así como varias otras de lectores preocupados por lo que dijimos acerca de que el mercado de los juegos para Nintendo 64 empieza a mostrar los primeros síntomas de extinción. Por otra parte, notamos un incremento pronunciado de poseedores de flamantes Dreamcast que quieren saber más sobre la súper consola de Sega. Bien, nuestros especialistas trabajan para satisfacer a todos y cada uno de ustedes, como siempre lo hicimos desde nuestras páginas. Estamos reflejando número a número los cambios y las tendencias en nuestro mundo de los videojuegos así que, pase lo que pase, en Next Level siempre van a encontrar información de primera. Pero ahora vayamos a las cartas del mes...

Alejandro "Mudo" López

Hola, maestros de Next Level:

Me persigno ante ustedes, muchachos. Yo soy Alejandro López, tengo 15 años y vivo en un pueblo casi pegado a Río Cuarto. Les comento que tengo una Play, lástima que ahora está dando sus últimos suspiros. Pero bueno, se retira con el título de la Mejor Consola.

Su revista es la única que me informa sobre todo lo nuevo relacionado con los videojuegos, y les digo que pongan huevo y no se dejen llevar por cierta carta, pero bueno, no hace falta tocar ese tema.

¿Saben algo? Realmente los envidio a ustedes: ya disfrutan de una PlayStation2. Pero yo también en un futuro (lejano futuro, por cierto) podré tener una para mí.

Les voy a hacer unas preguntas cortitas.

1) Terminé Tomb Raider: The Last Revelation. ¿Realmente Lara muere? ¿Hay algún otro final alternativo? ¿Algún nivel extra? ¡Algo! Me niego a pensar que Lara haya muerto.

2) ¿Cuál es el precio de la Dreamcast ahora en la Argentina?

3) Ésta es una pregunta para el que hace la sección Movie World: ¿Para cuándo la película de Resident Evil?

Bueno, muchachos, se despide un humilde lector de su revista y les deseo la mejor de las suertes.

Hasta luego.

P.D: Disculpen mis múltiples faltas de ortografía, y les pido mil disculpas porque en el dibujo escribí "Fear Effect" ¡pero Effect con una sola efe!

P.D2: Por favor, publiquen mi dibujo. Y díganme "mudo" ya que así me llaman todos mis compañeros (pero no soy mudo).

¡Querido Mudo, nos sorprende mucho saber que Next Level te gusta tanto como para persignarte delante de nosotros! No somos divinidades, eh, aunque supongo que no estaría nada mal... pero no, mejor nos quedamos como somos y seguimos haciendo la revista. En cuanto a lo que decís de la Play, ojo que todavía tiene cuerda para rato, Mudo. La cantidad de títulos que hay para la consola gris se cuentan por miles. La salida de la Play2 por supuesto que va a provocar su pase a retiro, pero en realidad es para mejor.

Contesto tus dudas: 1) El final de The Last Revelation muestra a nuestra querida Larita cayendo en un agujero oscuro y sepultada por una o dos toneladas de escombros. Es un final preocupante. Sin embargo, estamos seguros que Eidos no mataría a su creación más lucrativa (¿te acordás aquello de "no matar a la gallina de los huevos de oro?"). De hecho, la compañía se encuentra trabajando en la quinta versión de Tomb Raider, así que todos tenemos esperanzas de que Miss Croft siga vivita y coleando. Bueno, también podría ser que la próxima aventura de la heroína esté protagonizada por una Lara más chica, como la que vimos de 16 años en el principio de The Last Revelation, cosa de ponernos nerviosos a todos. 2) El precio de la consola de Sega ronda los $450, y los juegos andan en los $90. 3) Según Martín, nuestro especialista cinéfilo, la película de Resident Evil llegaría a las salas más tenebrosas en algún momento de 2002, dirigida por el maestro George Romero (The Dark Half, Night of the Living Dead, Dawn of the Dead, Day of the Dead, Creepshow). Queremos agradecerte por el dibujo que nos mandaste (a pesar de que escribiste Fear Effect con una sola efe) y preguntarte por qué te dicen mudo si no lo sos...

Diego Schillaci

Staf de Next Level:

Escribo a ustedes con fin de hacerles llegar mi queja, pues aunque me encante la revista no puedo dejar pasar por alto esto. Miren, yo no sé si acá hay un tipo de conspiración o qué, pero de una forma u otra las cosas no me terminan de cerrar. Les explico la razón:

Según ustedes se empeñan en remarcar, la Dreamcast está teniendo increíbles ventas, que ni Sega esperaba. Ahora ya veo por qué, son ventas virtuales. Vendría a ser una suerte de "boca de urna" donde un alto porcentaje de probabilidades puede ser cierto. Una pena que no sea así en lo más mínimo. Y aquí es cuando entra en escena la conspiración. Ustedes y su corresponsal afirman que en EE.UU. se vende (según yo entendí como pan caliente), pero eso es una patraña. Espero no ofender con esto, pero ese corresponsal está tan prendido a los jueguitos que ni sale a la calle. Déjenme contarles una experiencia propia.

Nueva York, 29 de enero del año 2000. Me encuentro vagando por esas gélidas calles en busca de una Sega Dreamcast. Creo que todo el mundo sabe (o si no les informo) que NY es el lugar con más truchada del mundo. Sólo decirles que el precio de una cámara digital baja de U$S 799 a 399 en 10 minutos de rebusque pinta todo el cuadro. Luego de encontrar un lugar que vendía cosas originales (para futuros viajeros, se llama "The Wiz") voy al piso superior. Corriendo me aproximo al mostrador y veo con terror pilones de juegos de DC a precios de remate. 29 dólares, 39 máximo. Pensando que era una ganga, le pido al asistente una máquina, a lo que me responde: "No, no tenemos más, ya es obsoleto..." Obsoleto a sólo un par de meses de su lanzamiento.

La misma escena se repitió em Washington y en Florida, hasta que por suerte encontré en Toronto un lugar (futuros viajeros: vayan al Eaton y busquen el local Compucenter). Qué malo que no compré los juegos en NY a precio de remate, y los tengo que comprar acá a precio delictivo.

Quiero que aclaren esto: ¿la Dreamcast es o no bien vendida en los EE.UU.? Si no, ¿por qué nos la venden como lo mejor acá? ¿Quién es el encargado de marketing, un zombie de Resident Evil?

Mi aprecio por la revista se mantiene firme, porque se ganaron el lugar en mi repisa y en mi corazón también.

Les mando otro dibujo de Snake, sigan brindándome la mejor revista de consolas de la Argentina.

Diego Schillaci

P.D: Perdón por lo del corresponsal, no quiero quedar como un maleducado.

Estimado Diego: Realmente no logramos entenderte del todo. ¿Cómo podés pensar en una conspiración? ¿Acaso somos del FBI o venimos del Area 51? ¡Pero hombre! Lo que sí es evidente es que algo extraño te pasó cuando estuviste en los Estados Unidos y alrededores. Tuviste muy mala suerte o atravesaste por una distorsión temporal. Nos inclinamos, naturalmente, por lo primero. La consola Dreamcast de Sega es un éxito a nivel mundial, de eso no cabe duda. Basta con que navegués en Internet o, mejor todavía, con que te acerqués a alguno de los negocios que venden la consola y les preguntés. No lo inventamos nosotros (ojalá, hoy estaríamos de fiesta en las Bahamas). ¿Puede haberte tocado una manada de vendedores locos que te dijeron que el tema Dreamcast es "obsoleto"? Vos mismo te respondés en la carta, cuando decís "Obsoleto a sólo un par de meses de su lanzamiento." Como te darás cuenta, algo así es imposible. La consola puede ser mala o un fracaso de ventas (no lo es, al contrario, es un éxito) pero nunca "obsoleta", no hasta dentro de 2 ó 3 años como mínimo. Dreamcast incluso va a sufrir la salida de la Play2, pero ni aún de esa manera va a desaparecer. En cuanto a los precios que deberás pagar en nuestro país por los títulos de Sega, te recuerdo que obedecen fundamentalmente a los costos de importación. Por otra parte, es necesario aclarar que no tenemos un corresponsal fijo en USA, sólo en Japón, pero mantenemos contacto permanente con las compañías desarrolladoras y viajamos a menudo. Además, podés constatar el estado actual de la Dreamcast con sólo ver toda la info que trajimos

de la E3.

Facundo Pizarro

Amigos de Next Level:

Soy Facundo Pizarro, tengo 17 años y quería felicitarlos por la excelente revista que realizan mes a mes, que sin dudas es la mejor de la Argentina, etc, etc.

No voy a gastar espacio en hablar del desubicado ese (Damián) que habló mal de ustedes, porque sería una pérdida de tiempo a esta altura y volveríamos a arruinar esta sección que tan buena y divertida es, y además, si les escribo es para comentarles mis dudas y elogiarlos. ¡Por favor, sáquenme las dudas que tengo sobre qué consola comprarme! (PS2 o Dreamcast). Bueno, vamos a las preguntas:

1) ¿Cuál es el problema que tiene la PS2 con las texturas? (Leí que no son demasiado complejas). Debido a este problema ¿me conviene la Sega Dreamcast?

2) ¿Cuándo sale a la venta el Internacional Super Star Soccer 2000? (el de PS2, porque aparentemente, es excelente y mucho mejor que Virtua Striker de Dreamcast).

3) ¿Soul Calibur o Tekken Tag Tournament?

4) Debido a la dificultad para programar en PS2, ¿va a tener muchos menos juegos que Dreamcast?

5) Y la última y más importante: ¿PS2 o Dreamcast?

Bueno, me despido dejándoles un gran saludo, sigan así y ¡POR FAVOR, PUBLÍQUENME LA CARTA!

Gracias y ¡Chau!

P.D: Ojalá que de la E3 venga muy buena información, hagan el sitio web y ¡AGUANTE NEXT LEVEL!

Facundo: Gracias por los elogios. Todavía hoy, en pleno mayo, seguimos recibiendo muchas cartas en contra del "asunto Damián". ¡Muchachos/as, basta con ese tema! Respuestas: 1) Las texturas de Play2 no son de mala calidad, para nada. Lo que ocurre es que la mayoría de los títulos que salieron hasta ahora no aprovechan el hardware, algo que con seguridad cambiará cuando la consola salga en versión americana. 2) Pensamos que en noviembre o diciembre, pero es indeterminado. 3) Como podés ver en nuestro review, Tekken Tag Tournament nos desilusionó completamente. Casi no lo podemos creer todavía. Lo volvimos a probar un montón de veces, y no lo podemos creer. Es un desastre. 4) La dificultad para programar juegos de Play2 es muy alta, parece, pero hasta ahora casi la totalidad de las compañías se han mostrado interesadas en hacerlo; de hecho, tienen a sus expertos estudiando como locos para salir a la calle con títulos polenta en el momento del estreno de la consola en los Estados Unidos. A ninguna de estas consolas les va a faltar títulos.

En fin, tus dudas, Facundo, sobre qué consola comprar son las mismas que tiene, al parecer, medio país. Les contestamos a todos: la Dreamcast es un fierrazo, realmente es una máquina impresionante, que tiene como virtud el haber arrancado con unos juegos de primera. Casi todos los desarrolladores están invirtiendo su dinero y su tiempo para programar nuevos títulos para esta consola. Ergo, como mencionamos en la respuesta a la carta de Diego Schillaci, la Dreamcast tiene cuerda para rato, podría decirse que está en su infancia. Por el otro lado, la Play2 es una máquina mucho más potente todavía, lo hemos comprobado con la consola japonesa que tenemos en la redacción, pero por desgracia no vimos todavía un juego que nos haga babear tanto como, por ejemplo, Soul Calibur. ¿Por qué? Porque Sony entregó los kits de desarrollo a las compañías apenas unos meses antes del lanzamiento en Japón. Casi no tuvieron tiempo de programar cosas muy grossas ni de aprender a explotar las capacidades del hardware. Pero es sólo cuestión de tiempo -¡Nuestros enviados a la E3 cuentan maravillas!- para que empecemos a ver títulos que sin duda nos van a dejar boquiabiertos. Claro que, sin dudas o con ellas, siempre será mejor esperar. Eso debería responder la Gran Pregunta: si compran una Dreamcast no se van a decepcionar, eso seguro; si deciden esperar a la Play2 para ver qué pasa, van a tener que esperar un par de meses luego de su lanzamiento en USA, hasta que nosotros les digamos si los primeros juegos rompen con todo o son un desastre.

Santiago "Solid Snake" Castro

Queridos amigos de Next Level:

Me llamo Santiago Castro (alias Solid Snake) y tengo 14 años. Vivo en la ciudad de Neuquén y soy poseedor de una PlayStation y una PC. Les quiero agradecer por la excelente revista que realizan mes a mes, es una maza y no me la pierdo nunca. Soy muy fanático de la serie Resident Evil. Por otra parte, me pareció excelente el informe de la Play2 y personalmente me parece que va a ser la ganadora de la guerra de los bits.

Bueno, pasemos a las preguntas:

1- ¿Para cuándo la Nintendo Dolphin?

2- ¿Para ustedes qué consola va a salir ganadora de la guerra de los bits y por qué?

3- Va a salir un nuevo Resident Evil para la Play 1? ¿Cómo se va a llamar? ¿Cuándo sale?.

4- ¿Los pedidos contra reembolso llegan a cualquier parte de país? ¿Es realmente seguro? (por favor no me "metan el perro").

Bueno, muchachos y muchachas (¿hay chicas en la editorial?), no los molesto más, espero que publiquen mi mail y les prometo que les voy a seguir escribiendo. CHAUUUUUUU.

P.D: Continúen así, no cambien nunca que son la mejor revista de todo el mundo en videojuegos que existe y existirá.

Snake: Se ve que sos un jugador "profesional" de consolas y de PC, así que me imagino que conocés nuestra revista hermana Xtreme PC, y si no ¡corré a buscarla! (espacio de publicidad auspiciado por Editorial PowerPlay). Jaja. Bueno, luego del chivo, respondemos a tus preguntas: La nueva consola de Nintendo tiene fecha para algún momento de 2001. 2) Creemos que a la larga -digamos cuando estemos en 2003- va a salir ganando la consola de Microsoft, la X-Box, por los siguientes motivos: el hardware es el más potente de los anunciados hasta ahora, los títulos van a ser más fáciles y menos costosos de programar y el gigante de las computadoras cuenta con el apoyo de las principales compañías. A continuación, suponemos que estará la Play2, gracias a su cantidad de títulos, luego la Dreamcast, por la misma razón. Por supuesto, ignoramos completamente cuál será el destino de la consola Dolphin de Nintendo. A lo mejor sale ganando. En todo caso es muy pronto para saberlo, y la proyección que hicimos es meramente un juego de la imaginación. 3) No hay noticias sobre un nuevo RE para PlayStation. 4) Los pedidos contrarrembolso son sumamente seguros. ¡Es más, los lleva Bobbie, nuestro perro! Juajaj! Perdón, fue un chascarrillo. Por supuesto que podés pedir los números que quieras porque el sistema de contrarrembolso es seguro. Imaginate, si vos no le pagás al cartero cuando llega a tu puerta, nosotros no cobramos, ni tampoco el correo, ¿entendés? Te conviene pedir varios ejemplares (pueden ser de Next Level, de Next Level Extra, Xtreme PC y Nuke mezclados). Cuantos más pedís, más te conviene el sistema porque hasta 10 ejemplares pagás lo mismo. Fijate en la última página para mayores datos. Por último, nos preguntás si hay chicas en la editorial. Bueno, suele haber, cada tanto, especialmente cuando llega el día de pago. Un abrazo.

Agustín de Capital Federal

Hola, gente de Next Level, ¿cómo andan? Espero que bien, yo les cuento que estoy SUPER-ARCHI-EMOCIONADO porque finalmente tras serios problemas monetarios pude comprarme la DREAMCAST con 7 juegos. Realmente me dejó con la boca abierta porque su calidad (en todo sentido) es increíble. Bueno, por otra parte los quiero felicitar por la revista que es otra cosa espectacular, aunque ahora me gustaría que le den un poco de más bola a la DREAMCAST, también que no se hagan problema por los giles que escriben para bardear al pe(beeep)o, ¿ok?

Bueno, espero que publiquen mi "carta" y que sigan así como van (perfecto).

Mi nombre es Agustín, vivo en la Capital Federal, y a todos los lectores que tengan Dreamcast que me escriban a: agusfr@hotmail.com. Les mando un saludo grande a todos ustedes y a mi amigo SEBASTIAN WESKER de Rosario. ¡Nos vemos!

P.D: ¡RESIDENT EVIL: CODE VERONICA ES ESPECTACULAR!

Cuéntenme las novedades más grossas que tiene Dreamcast para este año (si saben alguna).

Chauuuuuuuuu, no los jodo más. Agustín.

Agustín, el Emocionado: Nos alegra que estés tan feliz con tu nueva adquisición. Tal vez tu entusiasmo sirva a algunos lectores que no están seguros si gastar o no en la consola de Sega, sobre todo con la sombra de la gigante PlayStation2 creciendo a cada segundo. Desde aquí les pedimos a todos que se comuniquen con Agustín y compartan inquietudes. En cuanto a los que nos escriben a diario para bardear, muchos no lo hacen con mala intención sino para que crezcamos juntos, y en otros es tan solo un problema de expresión. Pero fijate que digan lo que digan, así sean cartas "pesadas", significa que la revista impulsa a los lectores a comunicarse y cambiar impresiones. Eso siempre es positivo.

Davidson

Estimados señores de Next Level:

Quiero expresarles mi opinión tanto acerca de la revista como acerca del mundo de los videojuegos. Comencemos por la revista; me encanta el contenido, el diseño, casi todo, excepto que tienen cierta inclinación hacia PlayStation. Eso es notable debido a la cantidad de previews y análisis de juegos de PlayStation, que abarcan el 60% de la revista; el otro 40% lo comparten Sega y Nintendo, 30% para Sega y solo un mísero 10% dedicado a Nintendo. Revisando unos números anteriores en el Readers Corner del número 11, un tal Gabriel ya mencionó éste tema, y me parece que la respuesta que le dieron no fue suficiente como para justificar la falta de contenido acerca de Nintendo. Ustedes le respondieron que Nintendo no les envía material, pero por lo menos podrían recabar información de Internet y desarrollarla en la revista (hay muchas direcciones donde se puede encontrar información de Nintendo, es mucha y muy nueva) ya que hay muchos lectores que no tienen Internet. Cuando dijeron que Nintendo 64 estaba escaseando en juegos, se equivocaron, aunque la respuesta haya sido en Diciembre ya habían sido anunciados oficialmente varios juegos espectaculares (Perfect Dark, Banjo-Tooie, Stunt Racer, Starcraft 64, la secuela de GoldenEye, Dinosaur Planet, Resident Evil Zero, Eternal Darkness, Tony Hawk Pro Skater) entonces, en mi opinión, el 2000 es uno de los años de lanzamientos más fuertes en materia de juegos para esta consola.

En cuanto al mundo de los videojuegos, la Dreamcast marcó un salto de generación muy grande, tal como lo hizo Nintendo 64 en sus primeros años, pero creo que Sega cometió un enorme error en no esperar y subirse al barco del DVD, perdiendo así la gran capacidad de almacenamiento que posee este medio. En cuanto a la PlayStation2, me parece que Sony está más interesada en hacer plata que en satisfacer a los poseedores de la nueva consola. Digo esto porque leí acerca de la repercusión de la nueva consola en Japón; decía que los juegos son MUY difíciles de programar (cerrando así las puertas de las compañías que solían hacer la mayor parte de los juegos mediocres que abundaban en el catálogo de juegos de PlayStation), también mencionaban la enorme cantidad de errores cometidos en cuanto a hardware (falta del sistema anti-aliasing en hardware, por lo que las companías tardarán más tiempo en desarrollar los juegos para simular esta función mediante el software (anti-aliasing es la función que permite que las líneas diagonales se vean suaves y no con ese efecto de escalera), otra falla en hardware son las memory cards, donde se almacenan los drivers requeridos para ver DVDs, los cuales pueden ser borrados mediante el juego). Otro punto en contra de la PlayStation2 es la falta de juegos que marquen un salto de generación, los juegos que aparecieron hasta ahora son de igual a menor calidad que los de la Dreamcast y siguen siendo mediocres. Todos estos errores fueron seguramente descubiertos luego del lanzamiento de la consola, pero una vez que cientos de miles de personas adquirieron una ya no hay manera de cambiarlo. Acerca de la nueva consola de Microsoft, yo no me preocuparía ya que esta compania nunca supo lucirse con sus juegos, y en los últimos meses estuvo tratando de adquirir empresas de juegos. De la nueva consola de Nintendo, cuyo nombre de proyecto es Dolphin, se sabe poco y nada pero hay muchos rumores que, de confirmarse, harían que la consola fuera un éxito instantáneo.

No espero que publiquen esta carta en la revista (aunque me gustaría), lo único que esperaría es una respuesta de ustedes, por lo menos por e-mail. Muchas Gracias.

Mr. Davidson: Next Level simplemente trata de satisfacer a todos. Como hay mayor cantidad de lectores que poseen una PlayStation, también hay una mayor cantidad de artículos acerca de ésta. El mismo criterio se aplica para Dreamcast y Nintendo. Por supuesto, es un criterio discutible. Sin embargo intentamos cubrir lo mejor del espectro de todas las plataformas, que como usted sabe es muy amplio y complejo. De paso, mantenemos al tanto de los títulos de otras consolas a unos y otros, con lo que ayudamos en la decisión de comprar o no una nueva máquina. En un momento respondimos, como dice usted, que nos cuesta mucho hacer que la gente de Nintendo mire hacia este humilde país. Lo sostenemos. De todas maneras cubrimos sus principales títulos (lo hemos hecho siempre, incluso dedicándole notas de tapa a esta consola, porque sabemos que es querida por mucha gente, y eso nos incluye a todos en la redacción). No vamos a dejar de analizar juegos de Nintendo mientras haya lectores interesados, pero tiene que reconocer que los títulos para la gran N escasean en relación con las otras consolas. Ahora estamos esperando con ganas a Perfect Dark, que parece impresionante, y ya tenemos entre manos la versión japonesa de Zelda: Majora´s Mask (en realidad, la traducción literal, según Fito, es "Majura´s Mask". ¡Muy pronto tendremos más novedades!

En cuanto a la capacidad de Microsoft de producir juegos, podés tener algo de razón; pero te olvidás tal vez que no va a ser sólo MS la responsable de diseñar ni desarrollar la mayoría de los títulos, sino compañías como Blizzard o Squaresoft, que bien saben lo que hacen. Respecto al tema de los DVD de Dreamcast, puede haber sido una omisión importante que, posiblemente, provoque una inclinación del público hacia la consola de Sony, porque también podrá usarla como un reproductor de DVD. No lo sabremos con certeza hasta que no haya transcurrido el tiempo. Gracias por comunicarse con nosotros, y esperemos que muchos más lectores opinen al respecto. ¿Comprarían una Play2 para ver DVD?

Luquiano Gransaiyaman Gorostizú

Hola, Next Level: ¿cómo anda todo por la editorial? ¿Jugando a la Play2 y al excelente (según ustedes, porque yo no lo conozco) Soul Calibur de Sega? Sinceramente, ¿quién es el mejor, Gastón o Santiago? ¡Aguante Santiago! (y por favor no lo garquen con entregarle juegos malos, plisssss).

La verdad es que estoy muy contento ya que unos días atrás (hoy es 12 de mayo) me enteré que la salida de la PlayStation2 será en octubre, el 26, no? (mes de mi cumple) y ya decía: ¡Feliz cumple, Luquiano! (así me dicen), no puedo másssssssss y si Soul Calibur es el mejor juego de pelea de todos los tiempos y considerando que la Play2 es mejor técnicamente que la Dreamcast...

Apoyo (quiero decir, estoy con ella) a Florencia y creo que gran parte de lo que dice es verdad, pero hay que reconocer que a las chicas les gustan los juegos a los que ustedes denominaron CUTES, hablo de la mayoría de ellas, claro.

Lo que es MGSolid 2 I-N-C-R-E-I-B-L-E (por lo menos las imágenes). Otra cosa, por favor averigüen ya el comentario que hizo Gabriel en el correo pasado sobre si Sony pondrá una planta en Argentina.

¿Espero que publiquen mi carta por lo menos por ser una de las primeras en el mes, no?

Muchísima suerte para todos y especialmente para los nuevos integrantes del staff, ahhh y sigan así, por favor sigan así.

Muchos saludos
Luciano, Gransaiyaman Gorostizú

P.D: ¿Se puede pasar a visitarlos y jugar a la Play2? (jodita).

Querido Luquiano Grannoséqué: Todo bien por la editorial. Afuera llueve, el viento arranca árboles de raíz y el agua empieza a colarse por las ventanas. Hemos llegado aquí a una de las preguntas más difíciles del día: ¿es mejor Santiago que Gastón? ¿Es mejor Rock que Cervantes? No te lo podemos decir, es información clasificada. Acerca del comentario que hizo Gabriel, tenemos que decir que por ahora es falso. Sony no tiene planes de establecerse en nuestro país, y tengan por seguro que no va a venir mientras los niveles de piratería continúen en el cielo como

hasta ahora.

Como ves, publicamos tu carta a pesar de no ser una de las primeras del mes. Que la hayas enviado o no a principio del mes no tiene nada que ver. Publicamos aquellas cartas que plantean algo interesante o expresan una duda similar para muchos lectores. ¡Están avisados! Gracias por los saluditos para los nuevos integrantes del staff. ¡Ah, podés pasar cuando quieras por la redacción a jugar con la Play2! (jodita).

¡Néstor va a ser papá!

¡Hola, amigos!

Mi nombre es Néstor, tengo 23 años y quiero empezar la carta contándoles que voy a ser padre. No saben la alegría que me dio al esterarme de esto, soy el hombre más feliz del mundo. Solo quería que lo sepa todo el mundo. Bueno, ahora empezaré otra vez, como saben mi nombre les cuento cómo llegué al mundo de los videjuegos. La primera maquinita que llegó a mis manos fue el viejito y no menos querido Dynacom, con clásicos como Montezuma Revenge, Pitfall, etc. Después fue la Megadrive y luego el accesorio Sega CD, éste último en realidad era una porquería. Al tiempo compré una Super Nintendo, una máquina polenta con bastantes clásicos. Pasaron unos cuantos años y decidí invertir en la Nintendo 64, que realmente me defraudó, no porque sea mala sino por el elevado precio de cada juego.

Cuando pude ahorrar lo suficiente salí corriendo a comprar mi querida machine PlayStation, un maquinón, para mí una de las mejores hasta el momento (ahora le llega el turno a la Play2). Tengo más de 92 juegos y ahora me encuentro ahorrando así que dije que voy a parar un poco, no sé cómo pero de alguna forma voy a tratar. Bien, cambiando de tema quiero decirles que la revista está espectacular, superando a cualquier otra sea española o americana. Colecciono Next Level desde la primera y los felicito porque veo que ponen el alma para que cada número sea mejor que el anterior. La idea de incluir póster doble me pareció genial, para el próximo podrían poner alguno del nuevo Tekken de la Play2. También aplaudo la inclusión de Next Level Extra que está bárbara, sigan así que van bien. Bueno, terminando con esta carta (no será la última) les dejo mis más sinceras felicitaciones, saludos a todos. Hasta la próxima.

1) ¿Ya llegó Tekken Tag Tournanent de la Play2 a la Argentina? Si es así, seguramente lo incluirán en su próximo número (se nota que soy fanático de la saga). 2) ¿Saldrá el tan esperado SNK vs CAPCOM para la Play2 o algún otro juego de Street Fighter? 3) ¿El juego The Bouncer de Squaresoft está tan bueno como dicen? ¿Estará a la venta cuando salga la Play2 americana? 4) Les mando este dibujo a ver si les gusta, pónganlo en la Readers Gallery.

Néstor: ¡Felicitaciones! Ya vas a ver que tu hijo te va a dar maza a los juegos en apenas cuatro años. Es más, jugá ahora todo lo que puedas, porque después sonaste. Respuestas: 1) Tenés el review en este mismo número. 2) SNK vs CAPCOM por ahora sólo es de Dreamcast y, hasta donde vimos en la E3, las únicas versiones que tienen pensadas hacer son ésta y la de salón. El próximo Street Fighter que se viene es Street Fighter III: Third Strike, que como en el caso anterior tendrá sólo versiones para DC y salón. En cuanto a la Play2, lo único que se sabe es que en el momento del lanzamiento estará Street Fighter EX 3. 3) Vimos The Bouncer para Play2 al 50% de desarrollo en la E3, y realmente pinta mega espectacular. ¡Presenciamos un combate contra diez tipos que desplegaba más efectos que The Matrix! 4) Cumplido, papá.

Bien, hora de cerrar. Esperamos que este nuevo número de Next Level les haya gustado más que el anterior, y esperamos que el próximo que ya estamos preparando les guste más que éste. ¡Nuestro objetivo es entretenerlos y mantenerlos informados hasta las últimas consecuencias!

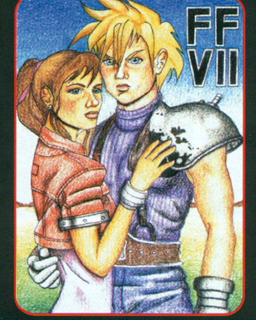
Agradecemos especialmente a Norma Elena Sosa, quien nos envió un dibujo espectacular sobre Final Fantasy VII, a otro de nuestros lectores que nos mandó en el sobre un saquito de té de Ginseng (nos hacía falta) y a todos los demás genios y genias que nos envían sus cartas, e-mails y trabajos. Gracias a ustedes, hacer esta revista es un placer y, sobre todo, un gran honor. ¡Hasta la próxima!

Readers Gallery

Leandro Nicolas Rizzo



Norma Elena Sosa



Néstor



Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4ºB (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

¡más fácil que nunca!

números atrasados

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega
Soluciones Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter- Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más...

NUMERO 2 – Enero 1999

Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid - Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más...

NUMERO 7 – Agosto 1999
Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más...

NUMERO 12 – Enero 1999
Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

NUMERO 3 – Marzo 1999

Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más...

NUMERO 8 – Septiembre 1999

Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...

NUMERO 13 – Febrero 1999

Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

NUMERO 4 – Abril 1999

Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más...

NUMERO 9 – Octubre 1999

Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

NUMERO 14 – Marzo 1999

Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

NUMERO 5 – Junio 1999

Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más!

NUMERO 10 – Noviembre 1999

Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

NUMERO 15 – Abril 1999

Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Dóblel: Pokémon / NFS: P. 2000

NUMERO 6 – Julio 1999

Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) - Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más...

NUMERO 11 – Diciembre 1999

Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémanía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

NUMERO 16 – Mayo 2000

Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

NL EXTRA NUMERO 1 – Enero / Febrero 2000

Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

NL EXTRA NUMERO 2 – Marzo / Abril 2000

Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

NL EXTRA NUMERO 3 – Mayo 2000
Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:
En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (011). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90
Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

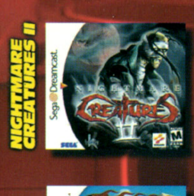


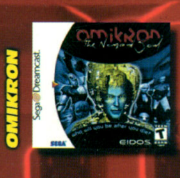
EL PODER DE LOS VIDEOGAMES
EN MENDOZA HAY SOLO UN LUGAR PARA LOS VIDEOJUEGOS
NO FEAR
VIDEO MUNDO®
ENTRETENIMIENTOS
PlayStation
NINTENDO64
Dreamcast
GAME BOY COLOR
SEGA
nYko
PC GAMES
PELICAN ACCESSORIES





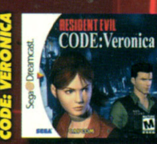




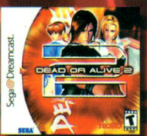




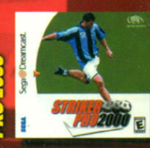




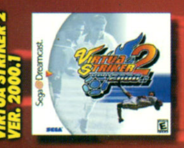


















¡NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS!

TENEMOS TODOS LOS ACCESORIOS



PARA RECIBIR INFORMACION SOBRE PRODUCTOS, OFERTAS Y NOVEDADES, MANDANOS UN E-MAIL A: CDMARKET2@MEMOTEC.COM.AR

cdmarket@memotec.com.ar — www.cd-market.com.ar

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard — American Express



ENVIOS AL INTERIOR — TARJETAS HASTA 12 CUOTAS — CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.